LE MEILLEUR DES JEUX PC

GENERATION 4

GEN4

N° 117 - Décembre 98 - 49 F

FURIEUX !

SIN



Le digne successeur de Duke Nukem 3D !

PRÉCURSEUR !

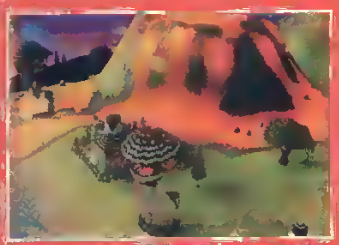
HALF-LIFE



Le meilleur quake-like de tous les temps ?

ENFIN !

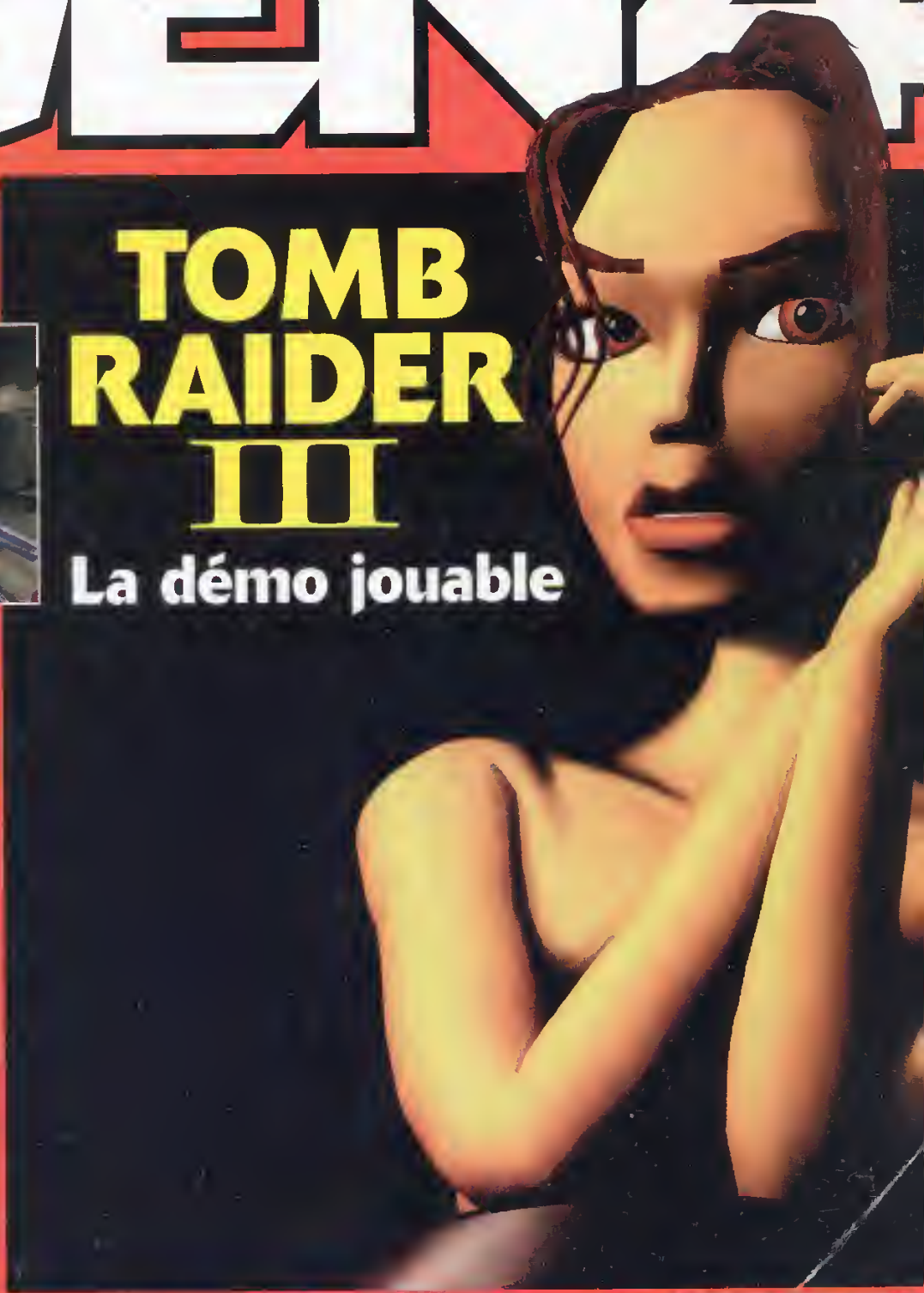
POPULOUS 3



Le retour d'un grand classique en 3D...

TOMB RAIDER III

La démo jouable



MAIS AUSSI : *Carmageddon 2 - Settlers 3*
Fifa 99 - Heretic 2 - Combat Flight Sim
Railroad Tycoon 2 - European Airwar

N°117
DEC. 98
49 F

Canada 10 $ CAN - Suisse 15 FS - Belgique 340 FB - Maroc
DOM/TOM 70 FF - Luxembourg 340 FLUX - Portugal 1800 PE

L 9825 - 117 - 49,00 F

courez, arrêtez-vous, écoutez les soldats
conduisez les scientifiques au lecteur
le feu des armes, dépouillez les cadavres
tension, allumez votre torche électrique,
monstre haut de quatre étages, brisez une
visez, tirez, tuez ...

HALF

" Le jeu qui révolutionne l'intelligence artificielle "
GENERATION 4

" Half-Life va vous coller au mur "
PC TEAM

" On devra désormais compter avec un avant Half-Life et un après Half-Life "
PC JEUX

" Half-Life, ça va déménager ! "
JOYSTICK

• SORTIE • NOVEMBRE 98

© 1998 Sierra On-Line, Inc et VALVE L.C.C. Tous droits réservés. ® et/ou ™ désignent des marques de - ou sous licence - Sierra On-Line, Inc., Bellevue, WA 98007. Ce produit contient une technologie sous licence d'ID SOFTWARE, Inc. ("id Technology"). id Technology© 1998 id Software, Inc. Tous droits réservés. Direct 3D est une marque de Microsoft Corporation. Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation. OpenGL est une marque de Silicon Graphics Computer Systems. 7030630

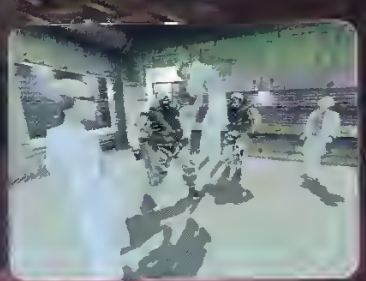
DIRECT 3D

OpenGL

se rapprocher de vous, repliez-vous,
optique rétinien, plongez subitement sous
de vos ennemis, coupez les lignes à haute
essayez de contourner furtivement un
vitre, localisez un commando de soldats,

L I F E







... stop, retenez votre souffle, plein feu sur : http:// www.sierra.fr



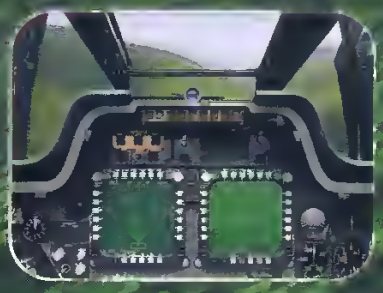
SIERRA™

DEVELOPED BY
VALVE
VALVESOFTWARE.COM



Appelez le 08 36 68 46 32* et gagnez une initiation au pilotage d'hélicoptère !







- Deux simulations d'hélicoptère complètes : le Apache américain et le Havoc russe
- Utilisation tactique du relief : cachez-vous derrière les arbres et les bâtiments, dans le lit des rivières, etc.
- 3 zones de combat modélisées : Cuba, le Triangle d'Or et la Mer Noire
- Système de campagne dynamique, de nouvelles missions générées à chaque fois
- Jusqu'à 32 joueurs, en réseau ou par Internet
- Plus de 50 chars, navires et avions ennemis
- Systèmes d'armes, modèles de vol parfaits et tous les détails des deux cockpits (cockpits virtuels)
- Plusieurs niveaux de difficulté : du novice au passionné de simulation
- Support Direct 3D et Joysticks à retour de force

*2,23F/min
Jeu gratuit sans obligation d'achat. Pour participer
Règlement du concours déposé chez Maître Krief, Huissier
Ce règlement sera adressé sur simple demande à Ubi Soft
© 1998 Razorworks Ltd. Edité par Empire Interactive


APACHE HAVOC
FRÈRES ENNEMIS...
246
Razorworks
empire
INTERACTIVE
http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT
09 36 68 46 32
(2,23F/MINUTE)
3615 Ubi Soft
Ubi Soft

7 CD-ROM pour

La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM et Jeux pour Consoles

Club Européen du MULTIMEDIA

Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle

Profitez de cette offre exceptionnelle et bénéficiez des

avantages du Club



1 Un choix exceptionnel

Le Club Européen du Multimédia, 1er club multimédia en France, vous propose une gamme complète de CD-ROM, CD-Consoles, CD-I et accessoires multimédia.

Un choix exceptionnel constamment réactualisé **plusieurs milliers de titres présentés dans notre catalogue.** Toute la production multimédia française + tous les "Best Sellers" américains !

2 Une garantie d'économie

Chaque CD-Rom acheté au "Prix Club Euro" (déjà **-10 %** sur le prix public) donne droit à une réduction supplémentaire de jusqu'à **-10 %** sur un second CD-ROM.

-10% + -10%

3 Un catalogue gratuit chaque trimestre

Vous y trouverez une sélection des titres disponibles sur le marché aussi bien CD-ROM, que en jeux pour consoles et accessoires multimédia.



4 Livraison en 48 h

Grâce aux envois en Colissimo *(délais garantis par la Poste)*

5 Des CD-ROM Gratuits

En accumulant des points cadeau !



6 Des offres exceptionnelles



Le Club Européen du Multimédia propose régulièrement des promotions spéciales réservées à ses adhérents. Une occasion de compléter votre CD-Thèque à moindre frais avec des remises allant jusqu'à **- 50 %.**

-50%

7 La Carte 4 Etoiles

Pour regler vos achats en douceur, au comptant ou par petites mensualites de 250 F

4 Etoiles

8 Le Club en direct...

- PAR MINITEL 3615 CFCD
- PAR TÉLÉPHONE 0-836-670-505
- ET SUR INTERNET http://www.cdclub.com

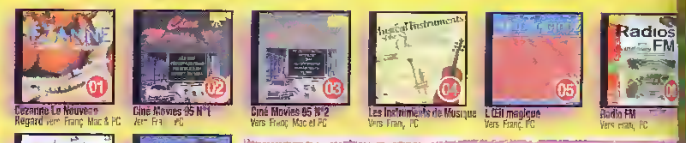
Le Club sur internet

9 Une hot-line technique

Des techniciens spécialisés sont à la disposition de nos adhérents au **01.44.83.42.30.**

10 Un seul engagement

En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.







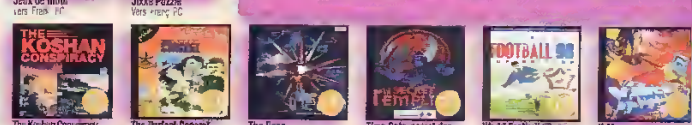


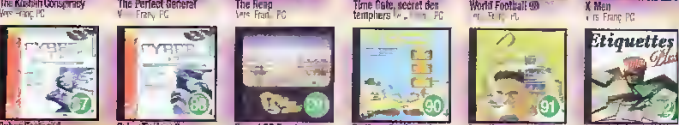




















moins de 100 F !

Catalogue

POUR 99 F 90 TTC

+ frais d'envoi

OFFRE EXCEPTIONNELLE

CHOISISSEZ 5 CD-ROM

+ un 6ème CD GRATUIT

+ un 7ème CD GRATUIT

+ 3e cadeau

Ce jeu va vous transporter dans les pyramides d'Egypte à une époque où les Dieux ont décidé de se venger du genre humain. Vous allez devoir parcourir 24 niveaux afin de retrouver le corps et le trésor de Ramsès dérobés par des forces démoniaques à armes différentes, 12 types d'ennemis pour ce Doom-like conçu avec le même moteur que Duke Nukem 3D

Le Jeu PC Exhumed

Démos Jeux et Trucs et Astuces

Si vous répondez sous huit jours

Offre valable jusqu'au 30/06/9

3800 titres disponibles sur catalogue

Art & Musique · Éducation · Éveil · Jeux · Loisirs · Professionnel · Science & Nature · Charme

BON D'ESSAI

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EURDPEEN DU MULTIMEDIA
BP 72, 59963 Croix Cedex

Envoyez-moi les CD ROM dont j'ai noté les numéros ci-contre ainsi que mes 3 cadeaux gratuits. Si dans les 10 jours je ne suis pas entièrement satisfait je vous les retourne et serai integralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de les garder je deviendrai membre du Club Europeen du Multimedia sans droit d'entree ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 CD-ROM au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre il me sera presente la selection du Club. Si je desire [illegible] on, je n'aurai rien a faire : elle me parviendra automatiquement. Si je desire un autre CD ROM ou pas de CD ROM du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe a mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquee. Je beneficierai de tous les privileges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhesion sera renouvelee d'annee en annee par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous previendrai par simple lettre et mon adhésion sera resiliee immediatement.

Vous les CD-ROM que je choisis

1 Le CD-ROM Demos Jeux et Trucs et Astuces

2 Le Jeu EXHUMED

3 Si je reponds sous 7 jours Une superbe MONTRE CHRONO

1er N°
2e N°
3e N°
4e N°
5e N°

Je possede un ☐ Mac ☐ PC

Je possede un modem ☐ Oui ☐ Non

☐ **Je choisis 5 CD-ROM, je joins mon réglement de 139,80 F** (99,90 F + 39,90 F de frais d'envoi)
Supplément de frais de port : Belgique Suisse et Luxembourg 35 F Dom Tom 80 F Autres pays nous consulter

☐ Je désire être livré en express : ajoute 20 F

Je règle par : ☐ Cheque* ☐ Mandat-Lettre* *Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia

☐ CB N° _____ Expire le _____

☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N°

Date _____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme ☐ Mlle

Nom _____ Prenom _____

Né(e) le _____ Tél _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPEEN DU CD-ROM

Signature obligatoire

G41294

Multimédia Concept International - RCS Roubaix 347 [illegible] au capital de 100 000 F - [illegible] ENG au capital de 100 000 F - [illegible] Offre réservée aux particuliers dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31/12/96

Sommaire 117

CD-ROM P. 12
Voyons voir: une pléiade de CD dont Euro et un jeu complet : A-1 Network.

Courrier P. 22
Voyons voir: Le Faucon Pilote encore. Les enfants ne sont toujours pas.

News P. 28
Droit au but. Sec tout dans le journalisme...

Hors-sujet P. 62
Ah ! ce n'est pas que des bonnes idées ailleurs.

Test Hard P. 72
Voici le meilleur de la technique. Évidemment.

Multiplayer P. 82
Duke, Fred et ses amis du monde entier.

Dossier P. 110
Rapido. Les processeurs qui sont les meilleurs qu'il vous faut.

Tests P. 116
Fifa
Last Life
Dossier de l'aide de la création
L'Imperium Air War
Fifa 98
Gangsters
Railroad Tycoon II
Clover
Arcades
Fallout
Combat Flight Sim
Incubo 2
Links LS 98
Carmageddon 2
L'Exode d'Abe
Powerslide
Sheep
Nuke Nuke 2
Warhammer 40 000
Wargasm
You don't know Jack
Age of Empires : the Rise of Rome
The Operational Art of War vol. 1
Heath
King's Quest 8, le Masque d'Eternité

Soluce P. 260
Les astuces : on vous garde plus dans Grim Fandango. Promis !

Alors que certains fêtent Noël, prenez l'option de plonger au cœur de l'action en page 238 avec...

Wargasm

Guillemot

PC

RACE LEADER FORCE FEEDBACK

CRAMPONNEZ-VOUS POUR DÉCROCHER LA POLE POSITION !

Premier volant Force Feedback pour tous, avec passage des vitesses au volant, façon Formule 1.
Le Race Leader Force Feedback se fixe solidement sur une table.



Amateurs de SENSATIONS FORTES ACCROCHEZ-VOUS !

JET LEADER 3D

LE PREMIER JOYSTICK DIGITAL ANALOGIQUE RÉELLEMENT ACCESSIBLE !

Joystick universel : 8 boutons programmables, chapeau chinois, interface graphique de programmation, molette des gaz, texture velours, ambidextre.



T LEADER 3D

LE JOYPAD POLYVALENT LE PLUS ERGONOMIQUE !

Son excellente prise en main et ses nombreuses fonctions en font l'arme absolue : ministick 3 axes, 6 boutons avec option autofire, commande des gaz, 2 boutons gâchette + 1 gâchette centrale.



08 Villers Semeuse CORA – Tél 03 24 59 83 83
13 Marseille FORUM ESPACE CULTURE – Tel 04 91 65 86 65
Vitrolles HYPERMEDIA – Tel 04 42 15 18 18
26 Montélimar OPEN INFORMATIQUE – Tel 04 75 01 71 71
Valence DAMI – Tél 04 75 78 52 77
29 Brest LECLERC Gouesnou – Tél 02 98 41 20 20
30 Bagnols sur Cèze HDI – Tel 04 66 79 83 13
38 Grenoble FORUM ESPACE CULTURE – Tel 04 76 22 06 95
44 Nantes ESPACE CULTUREL FARIDIS – Tél 02 40 18 65 51
Orvault MICROMANIE – Tel 02 40 63 90 03
Reze ESPACE CULTUREL – Tél 02 51 70 70 70
Saint Herblain ESPACE CULTUREL ATLANTIS – Tél 02 40 92 09 10
51 Reims CORA Cormontreuil – Tél 03 26 77 66 77
52 Saint Dizier CORA – Tél 03 25 06 55 00
54 Frouard LOROMAX (Leclerc) - Tél 03 83 49 48 50
Houdemont CORA – Tél 03 83 54 89 89
Nancy HYPERMEDIA – Tel 03 83 15 13 13
56 Lorient CONTINENT – Tel 02 97 88 20 20
Vannes CONTINENT – Tel 02 97 63 07 63
57 Marly LECLERC – Tel 03 87 62 80 00
Metz CORA Borny – Tél 03 87 76 46 36
Thionville CONTINENT – Tel 03 82 82 47 47
67 Dorlisheim CORA – Tel 03 88 49 71 71
Strasbourg CORA - Tel 03 88 20 96 96
Vendenheim HYPERMEDIA – Tel 03 88 18 38 38
68 Dornach CORA - Tel 03 89 32 38 38
69 Francheville CONTINENT – Tél 04 72 16 22 10
Lyon MICRO DISCOUNT – Tel 04 72 61 80 75
74 Annecy CYBERSTORE – Tel 04 50 51 20 30
75 Paris FNAC MICRO – Tel 01 44 41 31 50
77 Chelles CONTINENT – Tel 01 64 26 82 22
Dammarie Les Lys HYPERMEDIA CC Villiers – Tel 01 64 87 64 64
90 Belfort CORA – Tel 03 84 57 57 57
94 Arcueil CORA – Tel 01 41 24 41 24
Creteil FNAC – Tél 01 43 94 62 50
Thiais EXTRAPOLE Belle Epine – Tel 01 45 12 28 00
95 Moisselles LECLERC – Tel 01 39 35 39 39

Produits également disponibles dans les magasins

Auchan
FNAC
Géant. J'ai envie

www.guillemot.com

Les spécifications et le contenu sont susceptibles de changer sans préavis Toutes les marques citées sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs Race Leader Force Feedback, Jet Leader 3D et T Leader 3D sont des marques déposées de Guillemot Corporation Photos non contractuelles

GUILLEMOT FRANCE S A
BP 2 - 56204 La Gacilly Cedex
Tél 02 99 08 90 77 - Fax 02 99 08 94 17

C'est encore meilleur la IIIème fois...



TOMB RAIDER III

LES AVENTURES DE LARA CROFT



08 36 68 19 22
3615 TOMBRAIDER *
www.eidos-france.fr
* 2,23 F/mn TTC

PC CD

Europe 2

PlayStation

CORE

eidos

le cd-rom

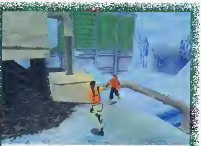
Après avoir sélectionné un affichage en 65536 couleurs sous Win 95 ou 98, lancez Gen4 exe a la racine du CD-ROM... c'est parti ! Cliquez ensuite sur les jeux que vous voulez installer. Precision importante : s'il vous manque DirectX 6, n'oubliez pas qu'il est présent sur le CD, dans le dossier « DirectX6 ». Quant au CD-ROM « jeux du mois », voyez trois pages plus loin pour les explications.

CD du mois

Les *patchs* sont réunis dans le répertoire « Patchs » situé à la racine du CD-ROM. La lecture du fichier Patches117.txt, dans ce même répertoire, vous donnera plein d'infos. D'autre part, vous trouverez également à la racine du CD un dossier « sauvegardes » contenant des fichiers save du jeu Grim Fandango.
Reportez-vous au fichier sauvegarde.txt pour les utiliser.
Enfin, dans le dossier « Patchs », les amateurs de Rainbow six trouveront plein de *goodies* pour ce jeu : cartes, armes, etc.

Avis à la population

En raison d'une date de bouclage tardive, il est possible que certaines démos soient placées sur le CD en dernière minute sans être détaillées dans ces pages (comme Age of Empires : Rise of Rome ce mois-ci, ajouté en dernière minute) : selon la place, elle seront ajoutées, ou remplaceront d'autres démos. Pour être fixé, il suffit de lancer l'interface qui, elle, sera de toute manière à jour. ●



Tomb Raider III

Éditeur : Eidos • Genre : action • Multijoueur : non • Version démo limitée : un niveau • Version complète : janvier • Config. Mini : P166, 32 Mo de Ram • Place sur le disque dur : 30 Mo • Exécutable : setup.exe • Désinstaller : Menu Démarrer

Ça alors, une démo de Tomb Raider III qui [illegible] *Gen4* dont la couverture est consacrée à [illegible] Tomb Raider III ! Quelle aubaine ! Quoiqu'il en [illegible] vous, cher lecteur, qui allez vous en [illegible] non. Cette démo se lance donc à partir du CD [illegible] dossier « TR3 », exécutable « setup.exe ». [illegible] l'écran [illegible] les différentes [illegible] dans l'[illegible] [illegible] épisodes précédents), elles vous seront utiles. [illegible] allez vous en rendre compte, le niveau de difficulté [illegible] une fois été rehaussé, et ce, dès les premières secondes de jeu. Voici en vrac ce qui vous attend [illegible] de jeu [illegible] Soyez donc attentif et n'hésitez pas à tout explorer de fond en comble [illegible] les [illegible] sont cachés dans les endroits [illegible] accessibles... ■

Arcanes

Éditeur : Virgin • Genre : stratégie temps réel • Multijoueur : [illegible] • Version démo limitée : Un niveau • Version complète : Disponible • Config mini : P133, 16 Mo • Place sur le disque dur : [illegible] Mo • Exécutable : arcanes.exe • Désinstallation : Menu démarrer

[illegible] « Kung fu », Arcanes vous permet [illegible] assez spécialisé dans les invocations. Il faudra [illegible] en créant des créatures alliées. S'il se présente au départ comme un [illegible]-like, Arcanes devient rapidement un petit jeu de stratégie en temps réel, pour peu que l'on devienne un [illegible] de l'invocation !
Pas de conseil spécial, seul celui de lire et d'imprimer le fichier readme qui détaille les nombreuses commandes du jeu. Sinon le jeu est [illegible] et doté d'un graphisme assez particulier. L'interface [illegible] ■

INFONIE

L'Internet + ...

DECONTRACTEZ VOUS L'INTERNET !
GRATUIT* 31 JOURS D ABONNEMENT
votre acces complet a Internet sans limitation d'heures
votre acces rapide jusqu à 56 Kbps
votre acces au prix des communications locales
10 adresses E mail 15 Mo pour votre site Web personnel
un environnement en français simple, convivial et sécurisé
votre abonnement gratuit au magazine "Internet +"
votre assistance clientele à votre service 7 jours/7 de 9h à 21 h au 0 803 825 825 (0.99 F ttc/mn)
En plus INFONIE est à 49 F ttc/mois*
Tous les avantages sont donc reunis pour surfer en toute liberté sans soucis et a petit prix !
Inserez donc vite le CD Rom de ce magazine, cliquez sur la barre des taches "Demarrez" puis "Executez", tapez "D:/INFONIE/Setup exe" suivez les instructions vous êtes sur INFONIE !
A tout de suite sur INFONIE l Internet qui sait vivre !
*Offre d essai INFONIE gratuite hors coûts telephoniques. Tarification locale partout en France metropolitaine.
*3 heures de communication Incluses (19 F ttc l heure supplementaire)
Offre Liberte en acces illimite pour 149 F par mois egalement disponible sur ce CD Rom
Texte sur le menu deroulant
GRATUIT* 31 JOURS D ABONNEMENT SANS LIMITATION D HEURES !
Avec INFONIE, decontractez vous l Internet ! Acces complet a Internet acces national en 56 Kbps 10 adresses E-mail 15 Mo d hebergement pour votre site web personnel, une Zone Jeux a vous couper le souffle et en plus un nouvel habillage des programmes d INFONIE !
A tout de suite sur INFONIE l Internet qui sait vivre !
Besoin d'aide ou d'informations appelez le 0 803 825 825 (0,99 F ttc/mn)
Hors couts de télecommunication en tarification locale partout en France metropolitaine.

Club internet

Deux abonnes sur trois choisissent Club-Internet en suivant le conseil d'un ami*

Alors, comparez !
• seulement 77 francs** par mois temps de connexion illimite
• support technique gratuit** disponible 7 jours sur 7, de 12h a 21h
• un espace gratuit de 10 Mo pour heberger votre page personnelle
Avec Club-Internet, vous avez acces à tout l Internet
• pour tout trouver, en quelques clics a partir de la page d'accueil
• pour vous informer et vous divertir
• pour faire vos courses sur le Web 365 jours par an, 24h/24 !
Alors essayez gratuitement** Club Internet pendant 1 mois
Pour une connexion facile et rapide rejoignez Club-internet a l aide du CD ROM joint dans ce magazine
• Mode d'emploi Mac
-Insérez le CD-ROM dans votre lecteur lancez l'application " Inst Club-Internet"
-Suivez les instructions
• Mode d'emploi Windows
- Inserez le CD-ROM dans votre lecteur lancez l'application 'INSTALL.EXE"
Suivez les instructions
- Note si vous utilisez Windows 95 l application INSTALL.EXE sera lancee automatiquement des l insertion du CD ROM dans le lecteur
Club-Internet - Service clientèle 01 55 45 46 47
11, rue de Cambrai 75927
Paris Cedex 19
*etude Motivation nov 97
**hors coût telephonique
www.club-internet.fr
N° d'identification 735D001000000CA

Wanadoo
INTERNET AVEC FRANCE TELECOM

Internet ?
Wanadoo tout simplement
Pour découvrir Internet avec Wanadoo, profitez de l'offre d'un mois d'abonnement gratuit (hors couts des communications telephoniques locales) en connexion illimitee
Avec Wanadoo
Vous béneficiez immediatement d'un accés a tout Internet au prix d une communication locale partout en France mais aussi
5 adresses personnalisees pour votre messagerie electronique
10 Mo d espace personnel pour creer votre site Web
Animations exclusives quotidiennes et en français
Assistance telephonique (et acces Numeris) sans supplement
Vous choisissez la formule d'abonnement la plus adaptee a vos besoins sans engagement dans la duree
Wanadoo 3 heures pour 45 F TTC*/mois (puis 19 FTTC par heure supplementaire)
Wanadoo illimite pour 95 F TTC*/mmois
* tarif au 01/10/98 hors coûts des communications telephoniques locales Hors consommation Minitel et contenus payants.

AOL

• Gratuit* 1 mois d'abonnement avec 50 heures de connexion
L'Internet facile !
Avec AOL, connectez vous a Internet facilement et simplement ! Inserez le CD-ROM et vous serez en ligne en quelques minutes
Communiquez !
Avec AOL, vous disposez de 5 adresses electroniques de 10 Mo pour creer votre page Web et de toutes les fonctions pour communiquer en direct avec les internautes du monde entier et les 12 millions d'abonnes AOL
Information, divertissement, événements ... AOL, c est aussi des programmes exclusifs en français, toute l'actualite 24 h/24 des jeux en reseau et des evénements en direct
2 formules d abonnement :
•"Essentiel" : 35 F pour 2 heures de connexion (19 F l heure supplementaire)
•"Liberte" : 95 F pour une connexion en durée illimitee.
* AOL est accessible de toute la France métropolitaine pour le coût d'une communication locale
Alors n hésitez pas ! Retrouvez vite AOL sur le CD-ROM de ce magazine !

Ça ne marche pas ?

Si un CD-ROM ne fonctionne pas, copiez les démos du CD vers votre disque dur et installez. Si ça ne marche toujours pas, ne le retournez pas mais téléphonez d'abord au 01 49 88 67 98 pour obtenir un numéro de retour. Sans cette démarche prealable, aucun échange ne sera effectué. ■

DÉCOUVREZ AOL ET SURFEZ SUR INTERNET !

Essayez vite !

- Un accès simple à tout Internet
- Des programmes exclusifs en français
- Un réseau en accès local (jusqu'à 56 000 b/s)
- 5 adresses e-mail
- Un service Clientèle gratuit

Nouveau !

- 2 formules d'abonnement :
  35F/mois pour 2 heures de connexion
  95F/mois pour une connexion illimitée
- Possibilité de changer de formule gratuitement et à tout moment

50 heures gratuites !



Pour plus d'informations :

Consultez le 3615 AOL (1,01F/mn)
Appelez le 01 69 19 94 50
Visitez notre site http://www.aol.fr

AOL

Simplifiez-vous Internet

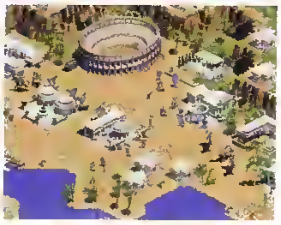
AOL est un service de cegetel

Retrouvez AOL sur le CD-ROM de ce magazine !

DNS BOLD APCD 1198

Rise of Rome

Éditeur : Microsoft • Genre : stratégie en temps réel • Version démo limitée : une mission • Version complète : disponible • Place sur le disque dur : 38 Mo • Exécutable : msaoc.exe



Voici enfin la démo très attendue du *add-on* pour Age of Empires. Elle vous permettra de jouer enfin les romains dans ce pilier de la stratégie en temps réel. Comme on ne peut pas tout avoir, elle n'est point en français, et encore moins en latin, ce qui est quand même une bonne nouvelle. ■

Caesar 3

Éditeur : Sierra • Genre : gestion/construction • Multijoueur : non • Version démo limitée : Commandes limitées • Version complète : Disponible • Config mini : P166, 32 Mo • Place sur le disque dur : 72 Mo • Exécutable : setupc3.exe • Désinstallation : menu démarrer



Voici enfin la démo du SimCity de l'antiquité ! Après avoir tranquillement tout installé, vous devrez construire une cité et la gérer du mieux possible afin de recevoir la meilleure promotion. Pour cela, n'oubliez pas les routes, les temples et les maisons. Plus vous en aurez, plus vous aurez d'habitants. ■

Grand Touring

Éditeur : Ubi soft • Genre : course • Multijoueur : non • Version démo limitée : une course, une voiture • Version complète : Disponible • Config mini : P200, 32 Mo • Place sur le disque dur : 18 Mo • Exécutable : gt.exe • Désinstallation : suppression dossier

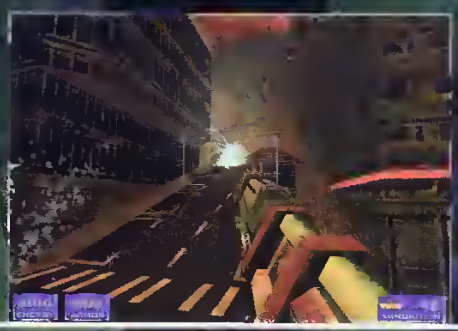
Ce jeu de course vous met au volant de grosses voitures chargées de foncer sur de beaux circuits. Comme vous le verrez au lancement du jeu, qui n'a pas besoin d'être installé mais qui peut être copié sur votre disque dur, les touches de contrôle sont ultra simples. Le pilotage, un peu moins... ■



Dominant Species

Éditeur : Red Storm Entertainment • Genre : Stratégie temps réel • Multijoueur : oui • Version démo limitée : Une mission • Version complète : Janvier • Config mini : P166, 32 Mo, carte 3D • Place sur le disque dur : 32 Mo • Exécutable : Setup.exe • Désinstallation : Menu démarrer

Lorsque l'éditeur de Rainbow six sort un jeu de stratégie en temps réel, on a [illegible] cela donne Dominant Species ! Rien à dire sur l'installation sur le [illegible] Le jeu lui-même est très classique : [illegible] Pour cela, il vous faudra [illegible] Utilisez pour cela les [illegible] Lorsque vous serez assez riche, faites [illegible] Au sujet de l'interface, les flèches du clavier servent à déplacer [illegible] quant au bouton droit de la souris, il fait pivoter la caméra. Même si le [illegible] on peut dire que ce jeu [illegible] ■



Shogo

Éditeur : Ubi Soft • Genre : arcade • Multijoueur : non • Version démo limitée : Un niveau • Version complète : Disponible • Config mini : P133, 32 Mo, Carte 3D • Place sur le disque dur : 55 Mo • Exécutable : setup.exe • Désinstallation : ajouter/supprimer

Une fois installée, lancez la démo à partir du menu « démarrer ». Cette [illegible] l'occasion fut supprimé lors de la désinstallation). Sélectionnez un niveau de détail « high » si vous possédez un P133, sinon vous suffirez d'une [illegible] peu lente, et puis c'est [illegible] Ensuite, un petit tour par le menu des options et du contrôle pour [illegible] toutes les touches du jeu. Qu'y a-t-il ? Ensuite, vous n'aurez plus qu'à vous plonger dans le scénario ! Pour ceux qui [illegible] sachez, Shogo est un jeu de type « first person shooter » [illegible] Cependant, il [illegible] Cela [illegible] se joue, que le but est toujours de [illegible] Dans cette démo, vous vous retrouverez dans une petite ville où il faudra suivre les instructions de votre supérieur [illegible] Rien de très simple ! Gardez évidemment un œil sur votre [illegible] et votre énergie, les ennemis sont assez [illegible] ■

Snow Wave Avalanche

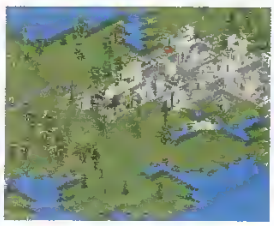
Éditeur : Midas Interactive • Genre : arcade • Multijoueur : non • Version démo limitée : une descente • Version complète : ? • Config mini : P166, 32 Mo, carte 3D • Place sur le disque dur : 12 Mo • Exécutable : setup.exe • Désinstallation : suppression dossier



Pour changer un peu des sempiternels jeux de courses et des simulations d'engins vus et revus, ce gentil jeu d'arcade vous met les pieds sur un surf des neiges. Le but est évidemment de passer entre les portes puis d'atteindre l'arrivée dans les temps. Il est possible de faire la descente seul ou en compagnie d'autres surfeurs. Tout cela est très *fun* mais on ignore la date de sortie en France. ■

Les magnats de l'industrie

Éditeur : Ubi soft • Genre : gestion • Multijoueur : non • Version démo limitée : un niveau • Version complète : janvier • Config mini : P133, 32 Mo • Place sur le disque dur : 31 Mo • Exécutable : Setup.exe • Désinstallation : menu démarrer



Amis de SimCity, Railroad Tycoon et autre A4 Network, vous serez ravi de trouver la démo de votre prochain jeu de chevet ! Il vous propose effectivement de gérer immeubles, voies de chemin de fer, villes et économie dans la joie et le capitalisme. Communistes, et autres zapatistes, passez votre chemin, ce jeu n'est pas pour vous ! Sinon, on pourra observer sa complexité et son ergonomie assez conviviale. ■



DÉCONTRACTEZ-VOUS L'INTERNET !

Sur le CD-ROM de ce magazine, 31 jours d'abonnement GRATUITS*.

* Hors coût de communications téléphoniques. INFONIE est accessible au prix des communications locales partout en France métropolitaine, en Suisse romande, et en Belgique (region Wallone et Bruxelles) au prix des communications internet. Vos coordonnées et votre numéro de carte bancaire vous seront demandés. Lors de votre première connexion, vous pourrez choisir l'offre d'abonnement qui s'appliquera après votre période d'essai si vous ne procédez pas à la résiliation de votre abonnement (à partir de 49F par mois pour 3 heures, plus 19F l'heure supplémentaire). Offre d'essai réservée à un seul abonnement par foyer (même nom, même adresse) et valable jusqu'au 31/01/99.

ESSAYEZ GRATUITEMENT*

- > 31 jours d'abonnement GRATUIT
- > votre accès complet à Internet sans limitation d'heures
- > votre accès rapide jusqu'à 64 Kbps
- > votre accès au prix des communications locales
- > 10 adresses e-mail par abonnement
- > 15 Mo pour votre site web personnel
- > votre accès via Numéris-ISDN sans supplément de prix
- > un environnement en français, simple, convivial et sécurisé
- > votre abonnement gratuit au magazine «Internet+»
- > votre assistance clientèle à votre service 7 jours/7 de 9h à 21h

Pour recevoir d'autres CD-ROM PC/Mac GRATUITS et pour plus d'informations sur INFONIE :
0803.525.825 (0,99 F/mn) 02 / 473.1.2.3.4 021 / 697.15.50

INFONIE

L'INTERNET QUI SAIT VIVR

www.infonie.com

© 1998 INFONIE Tous droits réservés RCS Nanterre B 400 066 320

Swat 2

Editeur : Sierra • Genre : stratégie • Multijoueur : non • Version démo limitée : une mission • Version complète : disponible • Config mini : P133, 32 Mo • Place sur le disque dur : 7 Mo • Exécutable : Setup.exe • Désinstallation : menu « Démarrer »



Voilà une petite mission destinée aux guerriers urbains qui auraient envie de délivrer quelques otages. Une sorte d'alternative à Rainbow six en quelque sorte. L'interface est très simple d'emploi grâce à de nombreuses icônes très explicites. Un seul conseil : progresser prudemment et ne pas se presser ! Sinon, comme c'est un jeu Sierra, l'installation et la désinstallation se font de manière très transparente. ■

Blood 2

Editeur : GT Interactive • Genre : quake-like • Multijoueur : non • Version démo limitée : un niveau • Version complète : janvier • Config mini : P166, 32 Mo, Carte 3D • Place sur le disque dur : 57 Mo • Exécutable : setup.exe Désinstallation : menu démarrer



Après avoir lu la *preview* de ce numéro, pourquoi ne pas vous faire directement une idée du jeu ? Comment ? En lançant cette démo qui a l'avantage de bénéficier d'une ambiance assez glauque. On se croirait dans *Seven*, c'est dire ! Rien à signaler sinon un petit réglage du « mouselook » et de la sensibilité souris qui, par défaut, rendent le jeu assez injouable. Bonne boucherie à tous et n'oubliez pas de nettoyer. ■



Jagged Alliance 2

Éditeur : Ubi Soft • Genre : simulation • Multijoueur : non • Version démo limitée : une mission • Version complète : janvier • Config mini : P133, 32 Mo • Place sur le disque dur : 110 Mo • Exécutable : Setup.exe • Désinstallation : menu Démarrer

Si vous avez apprécié *Jagged Alliance* et *Jagged Alliance 2*, vous savez à quel point il est jouissif de voir à quoi ressemble la suite de ces jeux. Pour ceux qui ne connaissent pas encore, vous pouvez vous lancer dès maintenant dans cette version d'évaluation. Comme vous allez vous en rendre compte, les premiers instants se déroulent en temps réel. Dès que vous approcherez des premiers bâtiments, le jeu sera tour à tour. Vous irez les explorer, tuer et piller comme dans les jeux précédents. L'interface est impeccable : les icônes sont parfaitement explicites pour se passer d'un clavier (il est vivement conseillé). Il faut juste savoir que l'intelligence artificielle a été poussée aux petits oignons et qu'il faudra élaborer un véritable plan pour venir à bout des vilains ennemis. Attachez vos ceintures, vous vous embarquez dans différentes aventures du même acabit et prenez en compte les caractéristiques de vos petits soldats ! ■



Viper Racing

Éditeur : Sierra • Genre : simulation • Multijoueur : oui • Version démo limitée : une course • Version complète : janvier • Config mini : P133, 32 Mo, carte 3D • Place sur le disque dur : 32 Mo • Exécutable : Viper.exe • Désinstallation : menu démarrer

Viper Racing est une simulation de... de... eh oui, de Dodge Viper, très exactement ! Sa grande originalité est de se « bénéficier » pour l'instant d'une impression de vitesse assez bizarre : on a effectivement une impression de vitesse, mais pas de prévenance quelque soit la vitesse de votre bolide. Il faut avoir vraiment qu'il faut avoir envie d'accélérer ! Secondement, que vous êtes déjà en cinquième ! Malheureusement, Viper Racing est sauvé par son intérêt. D'une part parce que le réalisme au volant est présent et de l'autre sur les trajectoires et l'usure des pneus, parce que l'intérêt des véhicules est exemplaire. En plus, le nombre de réglages est élevé. Après un petit essai, la touche « Espace » permet néanmoins de conduire sa voiture intact. Mais je n'en vous dirais pas plus, car à tester le jeu ! Cette démo vous propose un seul circuit et une course et plusieurs niveaux de difficulté. Mais aussi la possibilité de devenir les couleurs de votre voiture. En plus, le multijoueur est prévu ! C'est noël ? Bientôt ! ■

Les patches du mois

Ce mois-ci le dossier « Patchs » n'est pas bien gros. Nous avons effectivement eu quelques petits problèmes de place qui nous ont empêché de placer tous les jolis *patches* que nous avions sélectionnés. Neanmoins, il y en a pour tous les goûts : du simulateur de vol avec Air Warrior 3 et le très attendu Red Baron 3D, de l'action, avec Die by the Sword, Quake II ou Unreal, du sentiment, avec Creatures 2, du pilotage avec Need for Speed 3 ou Colin McRae.

Si vous achetez Shogo et que vous comptez jouer en Multijoueur, n'oubliez surtout pas d'installer notre *patch*.

Si c'est plutôt la stratégie en temps réel qui vous botte, les *patches* pour Rage of Mages et Dune 2000 devraient vous combler. Voilà, le mois prochain, on aura plus de place ! ■

Avertissements

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de stimulations lumineuses fortes. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical et n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie en présence de stimulations lumineuses (crise ou perte de conscience), consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, troubles visuels, contraction des yeux ou des muscles, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

Dans tous les cas, évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures. ■

Club-Internet : aucune discrimination de race, de religion, de fortune ou de sexe.

Club-Internet **Le club le plus ouvert de la planète.**

CLUB internet



- Tout l'Internet pour 77 F/mois* (illimité*)
- 10 Mo gratuits pour héberger vos pages personnelles
- 5 adresses e-mail
- Une assistance technique gratuite* 7 jours sur 7
- Une des meilleures bandes passantes du marché
- Le savoir-faire technologique de MATRA et l'expérience éditoriale de HACHETTE

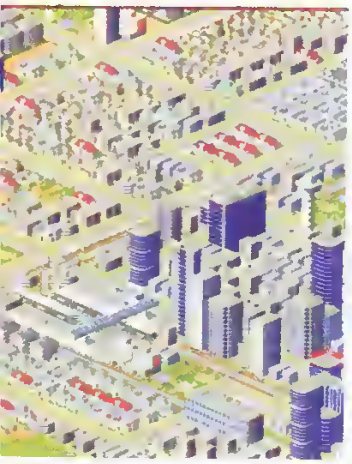
Rejoignez-nous maintenant et bénéficiez d'un kit de connexion et d'un mois d'abonnement gratuits*.

PRIX APPEL LOCAL
N°AZUR 0 801 800 90

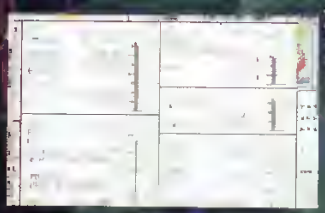
Photo T. Arditi / GROLIER INTERACTIVE EUROPE / ONLINE GROUPE RCS Paris B 381 737 535

A4 Network

Encore un jeu de gestion les gars ! Si vous aimez les genres d'Emperor et Sim City, vous devriez servi ! Car dans A4 Network, l'enjeu est de taille : il faut bâtir un empire en construisant bâtiments, chemins de fer, industries et *tout* quanti. Que le pire ! Capitaliste ! Vous l'écoutez ! Pour réussir ce jeu, il vous faudra de la ruse, du machiavélisme, et surtout, aucun scrupule envers vos concurrents. Bon, il est certain que la réalisation date un peu mais A4 Network n'en demeure pas moins un excellent jeu : il reste même une référence dans le genre. Installation non disponible sur les *fans*, et pénible pour ceux qui voudraient jouer aux Maîtres de l'Industrie, dont la démo est sur notre CD. ■







Installation

Attention, danger ! Sous Windows95, vous ne devriez rencontrer aucun problème pour lancer le jeu puisque c'est automatique. En revanche sous Windows98, ça devrait se compliquer. Si l'exécution automatique ne fonctionne pas et que le fichier A4.bat refuse de se lancer ou qu'il ne se passe rien, faites un CTRL ALT SUPP et fermez l'application. Lancez ensuite A4net.bat, l'exécutable normalement réservé au mode multijoueur et tout devrait rentrer dans l'ordre. Ah ! l'informatique ! ■







Guillemot

MAXI GAMER PHOENIX

Featuring Voodoo Banshee™

PUISEZ VOTRE FORCE AU COEUR DU PHOENIX

MAXI GAMER PHOENIX, de GUILLEMOT, EST AUJOURD'HUI
LA SEULE CARTE GRAPHIQUE 2D/3D À OFFRIR À LA FOIS:

- UNE QUALITÉ INÉGALÉE EN 2D
- DES PERFORMANCES 3D SANS APPROCHE POUR LES JEUX

GRÂCE MAXI GAMER PHOENIX, EXPLOITEZ PLEINEMENT VOS JEUX 3D, NAVIGUEZ À 2 MILLIONS DE WATTS/SEC ET SOYEZ EN TOTALE LIBERTÉ SUR LE WEB.

16MB SGRAM
AGP
PCI
LE POUVOIR DU PHOENIX EN ACTION !

MAXI GAMER PHOENIX™ ET GUILLEMOT™ SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE GUILLEMOT CORPORATION. TOUS DROITS RÉSERVÉS. © 1998 3DFX INTERACTIVE, INC. LE LOGO 3DFX INTERACTIVE® VOODOO BANSHEE® ET CLIDE™ SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE 3DFX INTERACTIVE, INC. AUX ÉTATS UNIS ET DANS TOUT AUTRE PAYS CONCERNÉ. TOUS DROITS RÉSERVÉS. TOUTES AUTRES MARQUES SONT DES MARQUES INTÉGRÉES OU DES MARQUES DÉPOSÉES DE LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS. PHOTOS NON CONTRACTUELLES. LE CONTENU, LA CONCEPTION GRAPHIQUE ET LES SPÉCIFICATIONS SONT SUSCEPTIBLES DE CHANGER SANS PRÉAVIS.

GUILLEMOT [illegible] 56204 LA GACILLY Cedex
Tél. [illegible] 99 08 94 17

www.guillemot.com

L'Europe du football : tous les clubs, tous les championnats et toutes les coupes.




JEU DE MAINS
JEU DE GARDIEN
If it's in the game,
it's in the game.
EA SPORTS
FIFA 99
PlayStation

Un proverbe russe dit : « La douleur embellit l'écrevisse. » Un proverbe teignardien réplique : « Les problèmes rendent le lecteur loquace. » Ben ouais, au moindre pet de travers, chez qui on va pleurer ? Quand je pense que vous avez tous oublié mon anniversaire...

Poste pestante

Messieurs,
je suis abonné à votre revue depuis Noël dernier. J'ai bien reçu, il y a maintenant quelque temps, votre n° 114 de septembre 1998, sur la couverture duquel il était indiqué « 3 CD-ROM ». À la livraison du magazine, l'emballage plastifié était arraché sur le dessus et il manquait deux CD-ROM, qui ont peut-être été égarés, notamment la démo de Sin. Profitant de cette télécopie, j'aimerais aussi vous dire que le seul disque joint à la revue avait son emballage (en plastique rigide) fendu et cassé à l'une des extrémités. Je tiens à votre disposition l'exemplaire abîmé et j'attends avec impatience l'envoi des trois exemplaires manquants. J'espère que vous saurez avoir un geste commercial, ne serait-ce qu'en prolongeant mon abonnement de quelques numéros, ceci pour me faire oublier ces deux désagréments, sachant qu'il m'est arrivé la même chose il y a environ deux mois (perte de CD pendant le transport). J'apprécierais d'obtenir une réponse très rapidement (en cas d'échange de CD-ROM, il me faut obtenir un numéro par retour du courrier avant le 30 septembre).
Je vous remercie par avance de votre compréhension.
Sincères salutations.
Antoine.

B'jour Toinet

« J'espère que vous saurez avoir un geste commercial... »
Comme je dis souvent, on ne perd rien à essayer. Je te ferais bien un geste que j'oserais qualifier de commercial mais comme on n'est pas à la télé, tu en perdrais tout le sel. Allez, fais pas le groin, je plaisante. Normalement, ton problème de CD doit être réglé à l'instant où tu lis ces quelques lignes, du moins pour la partie qui concerne indiscutablement notre service d'abonnement. Par contre, et je le dis également à l'adresse (c'est le cas de le dire) de ceux qui sont dans le même cas que toi, les journaux des abonnés partent de nos locaux en bon état. Si ton exemplaire débarque dans ta boîte aux lettres avec un plastique déchiré et des CD manquants, on n'y est pour rien. Pour éviter la langue de bois, j'oserais même lancer une accusation à peine voilée envers ceux qui acheminent votre précieux magazine vers vos mains avides : les services postaux. Franchement, on a trop de plaintes ici pour qu'il s'agisse d'un accident et je serais presque prêt à lancer ce dont on parlera plus tard dans les livres de maths comme l'axiome du Teignard : « L'utilisation d'un clavier d'ordinateur à la maison a tendance à allonger et à crocheter les doigts des postiers. » D'un autre côté, quand tu te plains de l'état dans lequel la boîte de Tunnel B1 t'est parvenue, il faut reconnaître qu'avec la somme de missives qui passent entre les mimines desdits fonctionnaires, il est un peu compréhensible que certains envois traversent la salle de tri en vol plané pour atterrir bon an mal an dans le casier de ton hameau. Et je suis tranquille, je ne serai pas contredit sur ce dernier point, car j'ai moi-même assisté à ce concours implicite dans l'arrière-salle d'une poste parisienne. Et là aussi, tu as à peu près autant de chances que nos services te le chungent que de croiser une licorne en allant demain au boulot. Désolé. Mais, sait-on jamais, les dieux de l'Abonnement ne manquant pas de lire ton message de détresse pourraient se montrer cléments.
Yellow

Oh, et m...

Salut Teignard et les autres, bon, pas de texte inutile, juste une question : Y a-t-il une différence entre la Creative 3Dfx 2 12 Mo Voodoo 2 à 1 480 F et la Iris 3Dfx 2 12mb Voodoo 2 OEM à 1 120 F (que j'ai achetée), à part le constructeur et le Prix ? Est-ce qu'il y a une différence de qualité ou des fonctions que la carte de Iris n'aurait pas ? Et puis ce OEM c'est quoi au fait ?
Richard.

Cronch...

Avant d'attaquer les différences, parlons du gros point commun de ces deux cartes. Elles utilisent toutes les deux le chipset *Voodoo 2 de 3Dfx, comme tu auras certainement pu le constater. Mais, une fois que l'achat est conclu et que les commandes de puces sont livrées chez les deux constructeurs, les chemins divergent. Chaque société aura sa propre façon de créer la carte dans laquelle ils vont insérer le* chipset. *Je dois avouer que je ne connais pas très bien Iris mais par contre, je peux te parler de Creative. Personne ne s'est jamais demandé comment ils faisaient pour être les premiers à lancer leurs propres produits issus de technologie achetée sous licence ? Tout simplement parce que dans un premier temps, ils ne font pas de fioritures et se contentent, à la limite, de suivre les instructions du concepteur de la puce pour sortir un produit sans innovation majeure, sur lequel ils apposeront leur marque. Le principe n'a vraiment rien de condamnable mais c'était juste pour dire que si Iris ne fait pas mieux que Creative, ils auraient beaucoup de mal à faire pire. Concernant plus précisément ton cas, je peux tout de suite t'enlever un doute. Comme tu semblais le soupçonner, la différence de prix tient essentiellement à ces trois petites lettres : OEM. Ce sont les initiales de Original Equipment Manufacturer (et non pas de Organisation des Enculeurs de Mouches), un titre bien ronflant qui signifie en pratique que tu as peut-être acheté à un revendeur peu scrupuleux un produit qu'il s'était procuré pour l'intégrer sur une machine complète. Normalement, ce n'est pas une carte que tu devrais pouvoir acheter hors d'un PC. Mais ne nous voilons pas la face, c'est pratique courante. Reste que tu risques de faire une drôle de tête quand tu voudras faire marcher un hypothétique support technique auprès du constructeur de la carte. Enfin, ce serait sympa de ta part, on s'amuse si peu dans certains bureaux. Et si les démos des prochains Gen4 plantent sur ta bécane, tu pourras toujours venir nous dire que c'est de notre faute. Mais de ça, on en reparlera. Au fait, tu t'es bien amusé avec les jeux qu'on ne t'a pas fournis avec ? Et la doc' de deux pages, elle t'a fait mal à la tête ?*
See you...

Speed Busters







RADAR ZONE

DE LA FRIME, DES FLICS ET UN MAX DE FRIC !

www.speedbusters.com

Bientôt disponible sur CD-Rom PC

© 2001 UBI SOFT Entertainment. Tous droits réservés. Toutes les autres marques et noms cités sont la propriété de leurs développeurs respectifs.

Avec

http://www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT
00 36 60 46 32
(2.23F MINUTE)

3615 Ubi Soft
(1,29F/mn)

Ubi Soft

Vous savez où me trouver...*

N'allez pas y voir un manque de forme ou l'effet que le grand âge fait peser sur mes épaules mais ce mois-ci, je ne ferai pas vraiment dans la polémique bien institutionnelle qui rassemble tout le monde à sa cause. En fait, je tiens à évoquer la bande de résidus de thanatopraxie qui s'amuse à saboter les parties de Starcraft sur Battle.net avant même qu'on ait eu le temps de jouer. Voici ce que ces couilles-de-loup m'inspirent :

Alors qu'on espère une victoire prise de haute lutte,
Ce quidam gâche la partie en quelques minutes.
Trop avide de succès pour se battre des heures,
Il rêve de vaincre, d'écraser. Son nom ? Le rusher.

Déboulant dans une base avec ses manières rustres,
Il mitraille en rafale, détruit tout et vous frustre.
Parlez-lui d'unités, il n'en connaît que trois,
Le Disciple, le Zerling et, bien sûr, le Soldat.

Ignorant la définition du mot " tactique ",
Il n'a de la guerre que des notions sporadiques.
Ne compte pour lui que l'éradication violente
D'un adversaire trouvant ses méthodes dégoûtantes.

Il se croit surdoué, se vante de ses faits d'armes.
Ce n'est en fait qu'un niard engendrant du vacarme.
Incapable de gérer, encore moins de construire,
On sait qu'avec lui on a toujours droit au pire.

De temps en temps, par dépit, il choisit les Zergs.
Sans doute est-ce pour mettre sa vraie nature en exergue.
N'aie pas de doute, parmi toutes ces bestioles qui bavent,
La seule à laquelle je te compare, c'est la larve.

Si tu t'es reconnu et qu'il te reste la moindre once de courage, n'hésite pas à m'écrire car tes motivations m'intéressent au plus haut point. On fait bien des études sur les *serial-killers*...

Le Teignard (*teignard@planete.net)



Génération Web

Ave Teignard,
démarrons par les formules d'usage : Sublissime Teignard vénéré de tous, je t'implore, moi pauvre mortel, pour que ton regard divin effleure mon message. Je sais ce que tu vas dire : « Mais keskimveu le moustique radioactif là ! » Alors changeons de formule : Ohhh! Teignard. *Gen4* est le magazine divin devant lequel je m'incline. Je l'adore et je trouve qu'il renvoie tous les autres au rang de simple torchon. Et là tu répondrais : « Eh ! Mais en plus, il me fait du lèche-bottes ! ! » Maintenant que les présentations sont faites (Teignard, voici Moustique, Moustique, voilà Teignard), je voudrais savoir si vous avez besoin de quelqu'un pour faire votre future page Web. J'aimerais beaucoup vous aider à vous implanter sur le Web. Car, pour un magazine de jeux vidéo, vous vous devez de fonder votre page. Vous n'imaginez pas l'augmentation de la vente si la page est bien faite. (Les gens pourront s'inscrire du Web, ça donnera envie d'acheter le mag',...) Mais bien entendu, cette page devra être totalement différente du mag'. Sinon, ils n'achèteraient pas le mag' mais le téléchargeraient sur le Web. Si je vous contacte, c'est parce que je sais faire de très bonnes pages Web et que je ne demande pas à être rémunéré (tiens, ça devient intéressant, hein ?). Mais je demanderais quand même certains trucs (et oui il y a toujours un « mais ») comme l'abonnement à vie et des ristournes sur vos offres de jeux par exemple (des petits bonus quoi). Car je sais très bien que vous ne pouvez pas me payer mais que ça, vous le pouvez.
Bon, eh bien, j'attends une réponse à cette proposition avec impatience.
Amicalement, Charles.

Niark...

Aaaahhh, le Ouaibe de Gen... *Voilà un sujet avec lequel aucun apprenti nerd ne m'a pos bassiné depuis au moins... Attendez que je consulte mon cadran solaire... Oui ! Dix minutes, record battu ! Bon, j'ai l'air de me moquer comme ça mais en fait, je sais combien la question vous travaille. Prenez bien note du « vous » devant « travaille » car quand tu qualifies la page de Gen4 de « future », je serais tenté de croire que tu en sais plus que moi. D'après ce qui m'a été donné de comprendre, ce projet, pourtant aussi nécessaire à un canard d'info que son verre d'eau sucrée quotidien à un gréviste de la faim, a toujours l'aspect d'une chimère pour l'instant. Ses formes éthérées apparaissent au loin, on entend parfois son doux chant mélodieux puis la berceuse se fait plus faible et s'efface pour quelque temps avant de nous rejouer l'éternel retour. C'est pourtant pas faute de travailler le rédac'chef au corps (si j'ose dire), mais ce lâche nous sert dans les dix secondes qui suivent des poncifs sur les instances supérieures, des décisions venues d'en haut et autres regards lourds de sous-entendus que je ne peux pas vous refaire ici (mais vous loupez quelque chose), intimant le silence même à la plus hardie des plumes officiant en ces pages. Avec de tels trafics d'influence, on pourrait passer chez Karl Zéro tous les dimanches. Donc ce n'est pas « futur » qu'il faut dire. « Incertain » conviendrait mieux. Ou alors « vachement compromis ». Non, en fait, c'est carrément « aux oubliettes » qui résume le mieux la situation. Braaaziil ta-ta-ta-ta-ta-ra-ta-ta. Toutefois, la lutte continue et c'est bien pour ça que j'ai passé ta missive. Une bonne surprise est si vite arrivée...*
Allez, ciao *maintenant.*

Note de Olivier :
Renseignements pris, le site Gen4 *sera opérationnel début 1999, dixit les instances supérieures de Pressimage.*

Entrez dans le feu de l'action

Vous cherchez un volant pour votre PC ?
Les volants Thrustmaster contenteront votre soif d'action.
Accrochez vos ceintures !
Vous allez rester scotché au fond de votre siège !

FORMULA 1 RACING WHEEL



1190F*

- L'unique volant avec license FIA
- Technologie digitale avec connecteur USB ou port jeu standard (15 broches)
- Pédales de vitesse et de freinage, volant capitonné
- Panneau de contrôle pour faciliter l'utilisation sous Windows 95/98
- Boutons d'action rapide, manettes ou levier pour le changement de vitesse
- Livré avec F1 Racing Simulation

FORMULA FORCE GT



1499F*

- Effet Force Feedback réel avec technologie I-Force d'Immersion
- Pédales de vitesse et de freinage, volant capitonné
- Technologie digitale avec connecteur USB ou port jeu standard (9 broches)
- Boutons d'action rapide, manettes ou levier pour le changement de vitesse
- Panneau de contrôle pour faciliter l'utilisation sous Windows 95/98

FORMULA SPRINT



599F*

- 4 boutons d'action
- Manettes/leviers de freinage et de vitesse pour une action rapide
- Etau de fixation facile à installer et à enlever
- Panneau de contrôle pour faciliter l'utilisation sous Windows 95/98

THRUSTMASTER®
Available at PC World Dixons Electronics Boutique, Game and other good retailers

http://www.thrustmaster.com

Distribué en exclusivité par :
www.guillemot.com

Guillemot

* Prix publics generalement constatés
Les spécifications et le contenu des produits sont susceptibles de changer sans préavis Photos non contractuelles Toutes les marques citees sont des marques déposées de leurs proprietaires respectifs

On nous a même dit « tout début 1999 », mais on préfère rester prudents. Comme quoi, vous avez raison de râler, ça fait avancer les choses.
P. -S. : Et toc la Teigne !

X-Files. La lettre

Salut vieux grigou,
seigneur perfide de l'injure et de l'excrémentation !
En tant qu'inconditionnel de *X-Files*, j'attendais depuis toujours l'arrivée sur PC d'un jeu digne de ce nom, mais une terrible chose vient de me forcer à modérer ma joie. Vendredi 4 septembre, je pars comme d'habitude chercher mon mensuel favori : *Gen4*, tu t'en serais douté. Arrivé chez moi, je me précipite, tel Mulder sur un petit gris, sur le test de The X-Files. Ça alors, quel putain de jeu ! 5 étoiles et 7 CD ! Je me rends compte qu'il est disponible, tout de suite et maintenant. Samedi 12 septembre. Le grand jour est enfin arrivé. Je vais chez un vendeur professionnel chercher cette relique mais, à ma grande surprise, impossible de trouver ce jeu dans les rayons. Je me dis donc qu'ils ont sûrement dû le planquer dans un coin. Je demande au vendeur ce merveilleux jeu. Il me répond qu'il ne sera pas disponible dans le commerce avant fin septembre. Même chose pour Dune 2000 et ce, dans cinq magasins différents. *Gen4* me trahirait-il ? Ou se foutrait-il de ma gueule à l'instar des nombreuses publicités qui jonchent les pages de mon magazine préféré ? Bref, j'espère que tu donneras quelques explications à une victime piégée par un complot ourdi par les commerciaux de l'hexagone.
Tristan.

Uuurgh,

évidemment, quand je lis ça, je me dis qu'il y en a qui ne sont pas encore tirés d'affaire. En plus, soupçonner des publicitaires de complot tout en étant fan *de* X-Files, *ça frise le mimétisme. T'es-tu déjà surpris à t'admirer dans une glace uniquement vêtu d'un* trench-coat *anthracite ? As-tu demandé à ta petite copine si elle pouvait se teindre en rousse ? La fumée de cigarette te dérange-t-elle ? As-tu du mal à regarder* Les Aventures du baron de Munchausen *de Terry Gilliam ? Si tu as répondu oui à l'une de ces questions, ton cas est très grave. Toujours est-il qu'au risque de te décevoir, je dois t'apprendre qu'il n'y a pas de complot des publicitaires. Pour qu'il y ait conspiration, il faudrait que la manipulation distillée par la publicité ne soit connue que d'une poignée d'initiés. Or, il est de notoriété publique que ces pages servent à vous appâter..., en plus de faire vivre le journal, il faut bien l'avouer. Et, quand tu parles de machination, tu ne devrais pas tarder à admettre que, par ton comportement, tu en es non seulement un rouage primordial mais, d'après moi, carrément le carburant, jeune* fan *mononeuronal. À notre grande honte, il faut avouer que nous prenons part à cette mécanique détestable qui consiste à faire monter la tension chez nos lecteurs. Quand un test est préparé, son auteur se doit d'indiquer la date de sortie du jeu en question. En général, c'est l'attaché de presse qui donne ce renseignement et il est transposé tel quel. Maintenant, le meilleur moyen d'être sûr de faire des ventes n'est-il pas d'attendre un peu, pas trop, afin de faire monter la pression auprès d'acheteurs acquis d'avance tels que toi avec The X-Files ? En fait, et nous sommes les premiers à nous en rendre compte, les éditeurs eux-mêmes n'ont qu'un contrôle très approximatif de la date de sortie de leurs produits. Les raisons en sont multiples. Souvent ils nous transmettent ce que leur siège leur donne comme infos (mais le siège se plante), ou encore le produit que nous testions en bêta ne réussit pas à passer le contrôle qualité de l'éditeur lui-même ou encore la localisation (comprenez la traduction) s'est révélée plus difficile que prévu. Bienvenue dans la société de consommation...*
Arrivée d'air chaud.

TÉLÉGRAMMES

Au petit Suisse

Pour résoudre ton dilemme, la Vooodo Banshee en *bus* PCI de chez Creative pourrait être l'investissement qu'il te faut.

À Sylvain

En effet, les pronostics les plus sérieux font état d'une sortie de Fallout en V.F. conjointement à la sortie du deuxième. D'ici là, c'est Assimil ou crève.

À tous

Il serait utile que pour toute question concernant les abonnements (manque de CD, de jeux complets, réception d'un *Playboy* au lieu de *Gen4*) vous contactiez le 01 64 54 76 89. Laissons faire les pros !

ROUE POSTALE

Ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante, ni timbre, ni enveloppe... ni rien, peuvent désormais m'écrire un e-*mail* à l'adresse suivante : teignard@planete.net. C'est *in, cool, fun* voire *wizz* !

Interludique

(...) Ah, au fait, c'est honteux de ne mettre que trois étoiles à Dune 2000 ! Dire que c'était autrefois (il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine) le meilleur jeu du monde. Snif !
Christophe.

Geuh...

Tu parles du passé, petit protozoaire bouffeur d'épice. En matière de jeux, tout bouge à un rythme horaire. Les éditeurs se doivent de suivre techniquement, inventer et faire bonne figure. La tentative de clonage que tu évoques n'apporte strictement rien à un jeu ayant déjà cinq ans. Alors, pas de quartier ! À plus.

Noël tragique

Salut Teignard !
Noël arrivant, pourrais-tu me dire quel est le matos à acheter en priorité. J'ai un P120 sans carte 3D. Est-ce que je dois me procurer un meilleur processeur ou une 3Dfx 2 sachant que je ne peux pas acheter les deux *because* pas assez de pognon ? Merci de me répondre rapidement. Vive le Teignard.
Leomaster.

AAAH,

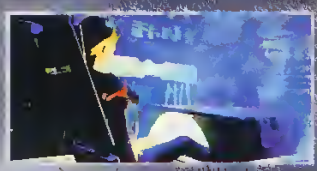
tout ce que j'aime. Vif, concis, allant droit au but. Comme quoi ce qui est beau est forcément simple. Donc, comme tu as fais un effort, à mon tour. Juste le temps de trouver dans un dico le sens du mot Noël. Un instant. Oh l'arnaque ! On n'a jamais fêté ce machin-là du temps où je vivais avec Papa et Maman Teignard. Je me suis fait roulé ! Des cadeaux ? ! Quels cadeaux ? Ah si, mon père allégeait ma sentence quotidienne qui passait de vingt coups de fouet à dix. C'est ça le concept ? Je comprends mieux ce que voulait dire mon psy quand il émettait l'hypothèse que mon comportement actuel devait trouver ses origines dans ma tendre enfance. La société devra payer... Ta question est plus ardue qu'il n'y paraît, car d'un côté tu me parles d'un achat comme toute facultatif, la carte accélératrice 3D, et de l'autre de ce qu'on pourrait qualifier d'investissement primordial. Inutile de te jouer du violon, aujourd'hui, un changement de processeur sous-entend un passage au PII ou au K63D. Or, pour le K6-2, si ta carte mère ne supporte pas une fréquence de 100 MHz, inutile d'y penser. Pour le PII, il faut impérativement changer pour une de ces cartes mères dédiées qui possèdent toutes un bus *AGP destiné à la carte graphique... d'où nouvel achat. Note bien que je refuse de te parler du Cyrix et encore moins du Céléron, histoire de ne pas recevoir tes lettres d'insultes d'ici quelques semaines. Tout ça revient très cher, je l'admets, mais une remise en forme de ton engin me semble l'hypothèse la plus souhaitable. D'autant plus qu'avec un P120, processeur qui sera en dessous des config' minimum requises dans moins de deux mois, une carte accélératrice, même performante, aura autant d'effet que le proverbial mercurochrome sur une jambe de bois. C'est facile à dire (à écrire ?) mais tu devrais voir plus loin .. Pour faire simple, si tu es un peu léger en deniers, préfère l'option PII- 333 et 3Dfx que PII-450 tout seul (en plus ça te coûtera carrément moins cher) ou 3Dfx 2 toute seule.*
Je te quitte, je vais voir mes parents. Le 25 décembre sera chaud, même s'il neige.
Tshawww ! !

POUR TA SURVIE ECOUTE L'INVISIBLE !











DANS CE JEU D'AVENTURE, VOUS ÊTES LAURA LEWIS, L'UN DES 7 MEMBRES D'ÉQUIPAGE DU VAISSEAU SPATIAL AKI. LORS DU VOYAGE DE RETOUR SUR TERRE, LE SYSTÈME D'ALARME DU VAISSEAU SE MET EN MARCHE ET VOUS RÉVEILLE D'UN PROFOND SOMMEIL CRYOGÉNIQUE.

LA BRUTALITÉ DE CE RÉVEIL VOUS A PLONGÉ DANS UNE CERTAINE AMNÉSIE. VOUS ASSISTEZ À DISTANCE À LA SANGLANTE EXTERMINATION D'UN DE VOS CO-ÉQUIPIERS SANS VOIR CE QUI L'A TUÉ. UNE CRÉATURE INVISIBLE EST PRÉSENTE DANS CE VAISSEAU. GRÂCE À VOTRE SENS AUDITIF ET À VOTRE INSTINCT, TROUVEZ DES INDICES, DES ARMES, DES OBJETS, DES CARTES... ET ESSAYEZ DE TUER CETTE CRÉATURE AVANT QU'ELLE NE VOUS TROUVE !

4 CD, VOIX ET TEXTES EN FRANÇAIS

ASTUCES INFOS & CADEAUX
LA LIGNE SEGA
08 36 68 01 10
LE MINITEL 3615 SEGA
* **

Sega : www.sega-europe.com

SEGAPC

Enemy Zero ©1996 Warp. Sega and Sega PC are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Les gros bonnets du jeu

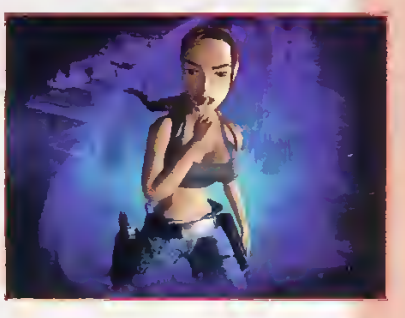
Depuis le succès mondial de Lara Croft et l'avènement des jeux en 3D, les développeurs ont bien compris que les joueurs, masculins pour la majorité, sont loin d'être insensibles aux charmes de moins en moins cachés des héroïnes de jeux vidéo...

N'importe quelle publicité nous dévoile un bout de poitrine ou une paire de jambes gainée de Nylon... Les films contiennent de plus en plus de scènes torrides pour lesquelles il n'est plus besoin d'agiter frénétiquement une passoire devant l'écran (ah le X du premier samedi du mois !). Pour les jeux vidéo, les choses ont pas mal bougé aussi. De façon plutôt discrète, la plupart du temps, ou par l'intermédiaire de publicités qui ont fait carrément scandale. Pour ne pas choquer la censure et satisfaire de façon détournée les joueurs mâles (toujours très avides de chair fraîche), les développeurs ont su insérer de façon plus ou moins subtile des créatures de rêve dans leurs productions. D'ailleurs, ils n'hésitent pas à proposer au joueur d'incarner une super nana, devenue le véritable *sex-symbol* de ce nouveau média : Lara Croft, la Marilyn Monroe de l'univers ludique (espérons qu'elle ne rencontrera pas un méchant Kennedy *brother*).

En chair et en Eidos !

Comment ne pas parler en effet de cette Indiana Jane des temps modernes, qui manie aussi bien le pistolet mitrailleur que le coup de poing, la Seat Ibiza ou la combinaison de plongée hyper moulante ? Un film est même en préparation pour l'année prochaine. Mais c'est bien le jeu Tomb Raider III que tout le monde attend au tournant pour ce Noël. La société anglaise Eidos continue cependant sur sa lancée. Après son égérie Lara Croft, on a eu droit, dans le décevant

Élection de Miss Gen4 - Hiver 98



Vous pensez pouvoir faire mieux ? Envoyez-nous vite les photos de votre Lara Croft : votre sœur, vos copines, votre maman, votre grand-mère... On n'est pas regardant et les gagnantes auront droit à quelques cadeaux-surprises (en particulier la diffusion de la photo dans la rubrique News) !




Darci dans Urban Chaos



Opération chirurgicale

Un confrère américain (*Computer Games Online*) a été l'un des premiers à mettre le doigt, pour ne pas dire la main entière, sur les changements probables des mensurations de Lara Croft dans la troisième itération de ses frasques numériques. Avec, à l'appui, un comparatif visuel significatif, ils ont ainsi découvert que quelques centimètres de moins sur la poitrine de la belle lui seraient tombés sur le ventre ! Syndrome Barbie ?


La dompteuse de Drakan


Ah éternelle Lara !


La sympathique (sic !) héroïne de F.A.K.K.

Deathtrap Dungeon, à une héroïne, elle aussi « gonflée » à bloc, dans une tenue pour le moins légère. Toujours distribué par ce même éditeur, Urban Chaos de Mucky Foot (groupe de développeurs anglais formé d'anciens de Bullfrog) est un jeu d'action en 3D, dans lequel vous dirigerez Darci, une jeune héroïne qui elle aussi ne manque pas de formes et de *punch*.

Girls power

Les adversaires aussi commencent à prendre l'allure de femmes fatales, le tout avec une affection toute particulière des développeurs pour les panoplies de cuir ou de latex. Ainsi, votre ennemie jurée dans Sin, Elexis Sinclair, ne manque pas d'atouts physiques. Shiny Entertainment va encore plus loin, dans son monde décalé de Messiah, avec de nombreuses prostituées et dominatrices dans l'aventure, que le joueur pourra « posséder ». Enfin, même si nous n'avons vu que des dessins en rapport avec le film, Heavy Metal F.A.K.K.2 de Ritual Entertainment annonce lui aussi la couleur : du Hard-Rock accompagné d'amazones guerrières… Le joueur sur PC n'est plus le jeune adolescent pré-pubère que l'on retrouve encore sur sa console, mais bien souvent un jeune adulte, normalement constitué et plus intéressé par des sujets adultes et des situations réalistes que par des produits manichéens à la Walt Disney. Fini les gentilles princesses. Place aux femmes du XXIe siècle !


Elexis Sinclair dans Sin


Une créature dans Messiah

Didier Latil

Microsoft. B 327 733 184 RC Corbeil



*Pour l'achat d'un produit Microsoft participant aux Duo's dont SideWinder F

Découvrez le dernier cri en matière de retour de force, le pandantagueul©

Fixez mon regard.
N'écoutez que ma voix.
Concentrez-vous.
Vous avez un SideWinder Force Feedback
entre les mains. La tension monte en vous.
Si vous êtes en voiture, vous êtes voiture.
Si vous roulez sur un nid-de-poule, clong-clong, tout
votre corps vibre et résonne du choc. Vous êtes route.
Vous êtes vent. Vous êtes vitesse. Vous êtes nid. Vous êtes poule.

SideWinder Force Feedback Wheel





SideWinder Force Feedback Pro

Vous éprouvez la technologie digitale optique embarquée dans le
SideWinder Force Feedback Pro (livré avec le jeu Microsoft
Urban Assault) et le SideWinder Force Feedback Wheel
(livré avec les jeux Microsoft CART Precision Racing
et Monster Truck Madness 2), qui transmet
un retour de force précis en temps réel.
Fixez mon regard. N'écoutez que ma voix.
Concentrez-vous.
Et maintenant, respirez à fond.
Vous êtes sur un ring.

Jusqu'où irez-vous ? **Microsoft®**

www.eu.microsoft.com/france/products

Noël... Puisque c'est traditionnellement la période de l'année à laquelle on est censé se couvrir de cadeaux, il fallait bien que l'on se fende d'un petit quelque chose. Voilà qui est fait puisqu'en même temps que l'excellent A4 Network, que nous vous offrons en jeu complet, la maison ne recule devant aucun sacrifice et vous offre en plus la démo de Tomb Raider III en exclusivité !

Comme vous pourrez le découvrir en feuilletant ce numéro, l'actualité est comme d'habitude, en cette période de l'année, extrêmement chargée, mais avec une nouveauté pourtant, de nombreux éditeurs ayant préféré, plutôt que précipiter la sortie d'un jeu à peine fini, différer la sortie de celui-ci au début de l'année prochaine. Il semble enfin devenu limpide pour tous que la période ne peut accepter la médiocrité ...

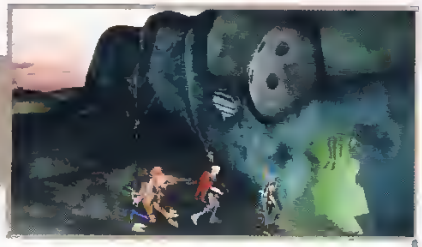
Pas d'étonnement, donc, si les étoiles sont nombreuses ce mois ci, la plupart des jeux sont effectivement excellents. Nous n'allons quand même pas nous en plaindre !

Financièrement, la passion du jeu est également assez exigeante. La raison en est simple, elle se base sur la pointe de la technologie : les microprocesseurs. Ces objets quasi mystiques pour le commun des mortels, dont les prix peuvent être exorbitants et dont on ne comprend pas toujours les performances. C'est pourquoi nous vous offrons également dans ce numéro un dossier qui va vous permettre de vous faire une idée sur les principaux processeurs présents sur le marché et ceux qui ne vont pas tarder à pointer le bout de leur nez.

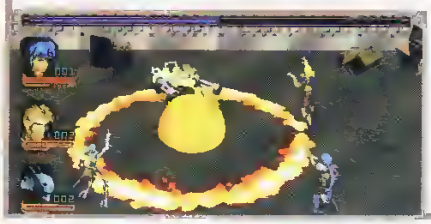
En espérant que ces informations répondront aux questions que vous vous posez, je me joins à la rédaction de *Génération 4* pour vous souhaiter un joyeux Noël. ●

Olivier Canou

Un Core de rêve...



Avec le succès des RPG sur console et celui de Final Fantasy VII sur PC, on pouvait s'attendre à une invasion du jeu de rôle à la japonaise ! **Septerra Core**, développé par **Valkyrie studios**, s'inscrit parfaitement dans cette lignée. Vous dirigerez Maya (et oui, encore une femme héroïne de jeu vidéo...) et devrez sauver le monde en résolvant bon nombre d'énigmes et en remportant de nombreux combats (utilisation d'armes diverses et de sorts). Pendant l'aventure, vous ne pourrez être accompagné que de deux personnes mais ce sont en tout huit coéquipiers que vous pourrez engager. Chacun des personnages principaux possède une histoire personnelle et une motivation. Le monde dans lequel vous évoluerez fait énormément penser au *hit* de Square Soft (FF7 pour ceux qui ne suivent pas) par sa grandeur (une centaine de lieux à explorer). Les combats, en temps réel, devraient être aussi stratégiques que des combats par tours. Bref, pour ceux qui aiment ce genre de jeux (encore rares sur PC) et qui aiment attendre (il n'est pas prévu pour tout de suite), Septerra Core semble très prometteur ! ■





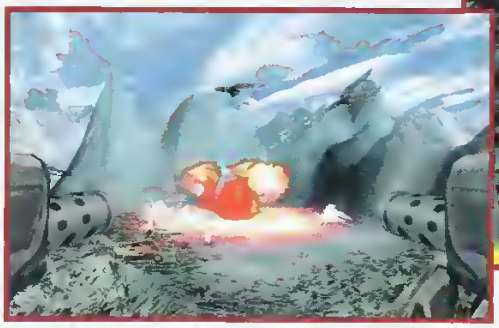
Prey(ez) pour nous !

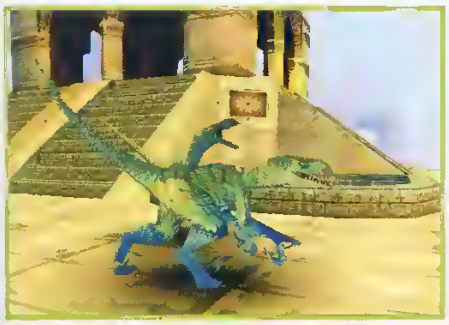
Rien ne va plus chez **3D Realms** *: l'équipe de développement de* **Prey** *a effectivement perdu deux membres assez importants. Paul Schuytema, le chef de projet et William Scarboro, le programmeur en chef se sont carapatés tous les deux en amoureux alors que le jeu est loin d'être terminé. Les raisons de ce départ soudain ont été tenues secrètes mais on nous affirme que la séparation n'a pas été douloureuse ! Quoi qu'il en soit, Prey est toujours prévu pour l'année prochaine. 3D Realms a même profité de l'événement pour rappeler à la presse que le moteur 3D serait incroyable, tout comme leur jeu d'ailleurs. On dirait que cette histoire a redonné un coup de fouet aux développeurs !* ■

Une montée en force

C'est un fait, **Uprising** *est à l'origine d'un nouveau genre de jeu et il était inconcevable qu'il n'ait pas de suite. Alors voilà, je suis fier de vous annoncer que celle-ci verra le jour en février 99, qu'elle s'appellera* **Lead and Destroy** *et qu'elle sera fantastique (non, là je brode, j'en sais rien du tout). Il faut dire que le scénario est d'une originalité exceptionnelle : vous allez devoir faire face au pire cauchemar humain, une horde de Kri'isaaran en route vers la Terre (je pensais que le pire cauchemar humain était le retour de Carlos à la télévision mais bon...). Toutes les caractéristiques d'une suite ont été réunies : de nouvelles armes, de nouvelles missions, une nouvelle interface... Je vous laisse finir la liste !* ■







«jurassic-parkien»

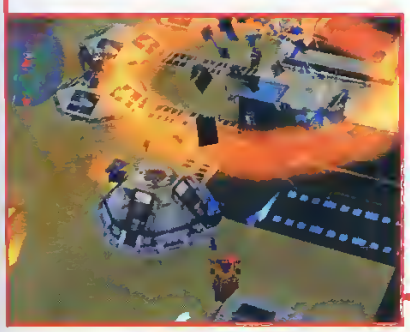
Si le premier Turok nous avait convaincus par son aspect graphique remarquable (c'était le début des cartes accélératrices 3D), on ne peut pas en dire autant de son scénario et de son ambiance relativement pauvres. Prévu pour janvier 99, **Turok 2, Seeds of Evil** *(édité par* **Acclaim***) devrait corriger les erreurs de son aîné en proposant six quêtes en mode Solo. Mais bizarrement, je trouve plus intéressant d'évoquer les 20 armes différentes, les 30 ennemis possédant chacun des points forts et des points faibles, la possibilité d'éviter vos adversaires (en trompant leur ouïe ou leur odorat), la gestion de l'endroit du corps que vous visez ou encore les superbes effets graphiques. Finalement, les quake-like n'ont peut-être pas besoin de scénario !* ■



Allô, la police ?



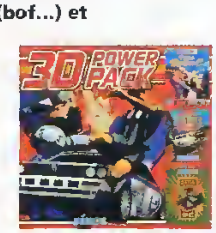
Future Cop, édité par **Electronic Arts**, est l'adaptation PC du (célèbre ?) jeu PlayStation. Vous y dirigez un bipède métallisé et devez faire régner l'ordre d'une manière assez brutale. En effet, vous disposerez d'un arsenal impressionnant et dévastateur pour ramener les voyous dans le droit chemin : mitrailleuse, mortier, lance-missiles et j'en passe. Heureusement qu'aucun innocent ne peuple les niveaux car il serait très difficile de les épargner ! Les ennemis sont nombreux et différents : piétons (vive les gerbes de sang !), autres robots, hélicoptères, etc. Les niveaux semblent relativement complexes et vous devrez franchir des ponts, utiliser des ascenseurs et combattre sur plusieurs étages pour arriver à bout de vos missions. Les effets de lumière sont très bien rendus (cartes 3D obligent) mais c'est surtout le côté «bourrin» qui est très appréciable. Il ne reste plus qu'à attendre le test (prévu en janvier) pour juger du facteur lassitude du jeu... ■



CADEAUX EMPOISONNÉS...



SEGA, **pour ces fêtes de fin d'année, a décidé d'endosser le rôle du Père Noël en proposant deux compilations à prix réduit (environ 270 F). La première, 3D Power Pack, comprend les jeux Virtua Fighter 2 (pas mal...), SEGA Rally Championship (bof...) et SEGA Worldwide Soccer (beurk !). La seconde, Family Pack, propose des jeux plus rigolos tels que Sonic CD (piquant), Baku Baku (marrant), Ecco the Dolphin (flippant) et Bug ! (désinsectisant). À vous de voir (si vous arrivez à décoder cette *news*...).** ■



Serial designers !

Du 1er au 31 décembre, vous pourrez participer à un grand concours de création de **scénarios** *pour Starcraft, Ages of Empires et Total Annihilation. Il vous suffit pour cela de présenter vos maps ou scénarios à Gamelog, en remplissant un formulaire on-line sur* **www.gamelog.com**. *Ce sont les joueurs dans les salles de l'ASJR qui les testeront et éliront les meilleurs, du 4 au 17 janvier. Enfin, la remise des prix se fera le 23 janvier 1999 ! De très nombreux lots, goodies et heures de jeu gratuites dans les salles de l'ASJR seront offerts. Pour en savoir plus, rendez-vous sur* **www.asjr.com** *ou dans l'une des salles proches de chez vous (contact ASJR :* **npg@wanadoo.fr**). ■

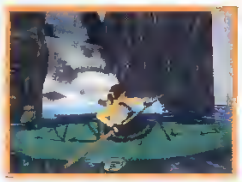
whouâââh!
Standard
Gamepad
Freestyle Pro
Precision P
Force Feedback Pro
Force Feedback Whee
Digital Sound System
SIDEWINDER
MICROSOFT
www.eu.microsoft.com/france/products
Microsoft















Ces derniers temps, nous avons parfois tendance à oublier que Lara Croft est avant tout une héroïne de jeu vidéo ! En effet, avec ses apparitions dans la publicité télévisée, pour la marque Seat (plus précisément où elle apparaît assise dans sa Seat), dans le concert de U2, dans un *comics* (The Witchblade) et prochainement dans un film lui étant consacré (donc normal qu'elle y apparaisse !), la véritable profession de Lara (aventurière) nous sort rapidement de l'esprit ! Par le biais de ses activités parallèles, la belle Lara arrange tout le monde : elle fait de la publicité pour des produits de consommation classiques et elle se fait remarquer avant la sortie du troisième volet de ses aventures ! Il faut bien se rendre service dans la vie... Au niveau des accessoires liés à notre femme des années 90, il existe trois gammes qui touchent sensiblement tous les niveaux de notre vie : la gamme Micro, la gamme Collector et la griffe LARA©. Vous y trouverez les classiques tapis de souris, *joypads*, calendriers ou range-CD mais aussi des produits plus inhabituels pour une héroïne de jeu vidéo. Parmi ceux-ci, des serviettes de plage, des statuettes, mais également une ligne de vêtements et d'accessoires *street wear* (polo homme, blouson *snow*, *T-shirt* moulant, sac DJ, portefeuille en latex, etc.). L'utilité de ces produits est discutable mais quand on aime, on ne compte pas ! Il n'y a pas à dire, rien n'échappe à l'égérie de la nouvelle génération (il y a même une actrice de films X dont le surnom est Lara Soft) ! Et si, comme certains que je connais personnellement, vous ne supportez pas la présence de Lara sur tous les fronts, retranchez-vous derrière votre écran d'ordinateur et attendez patiemment la sortie de Tomb Raider III, le mois prochain ! ■

Jean-Baptiste Luchon

On commence à avoir l'habitude des retards et nous aurions dû nous méfier en vous annonçant le mois dernier, le test de Tomb Raider III ! Enfin, cela nous donne l'occasion de faire un point sur le tapage médiatique qui entoure la sortie de ce jeu.

Sacrée gamine !

Tomb Raider III

URGENT

Christophe Colomb - Attila - Napoléon - Einstein - Churchill & Co

RECHERCHENT

Un professionnel pour prendre la Direction Générale

Mission : rebâtir le Monde - Motivation exigée.



RIVER WORLD

Riverworld, une immersion totale dans la stratégie/gestion de ressources 3D temps réel

[illegible] Philip José Farmer, un graphisme à couper le souffle, plus de 400 personnages (de Attila à Einstein [illegible] Reine Victoria, Chaka le Zoulou [illegible]) 270 unités et infrastructures à gérer jusqu'à épuisement, vue subjective [illegible] 11 niveaux technologiques à traverser jusqu'à en perdre haleine, bref, il va falloir du souffle.

Optimisé Cartes 3D (Direct™ 3D et 3DFx™)

Jouez mais n'oubliez pas de respirer.

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

www.cryo-interactive.com / 3615 Cryo











De A comme A-1 Deluxe Starfighter, à Z comme Zutton, l'encyclopédie Star Wars, Le Mythe et sa Magie ravira les passionnés incollables comme les nouveaux *fans*. C'est simple, on y trouve tout sous toutes les formes : des photos, des croquis, des vidéos, du texte, des animations, de la 3D, des fiches techniques, des scénarios, etc. Tous les domaines de la légende sont couverts et personne à la rédac' n'est parvenu à coller cette fabuleuse somme d'informations. Non seulement les personnages, les lieux, les créatures, la technologie, j'en passe et des meilleures, sont couverts, mais les curieux apprendront aussi des choses qu'ils ignoraient sans doute. Connaissez-vous, par exemple, l'âge de Chewbacca ? 60 ans environ (c'est pour ça qu'il est poilu ?) ! Et celui de Jabba ? 600 ans : mazette, quel vénérable ancêtre ! Si l'on se renseigne sur les sabres lasers, on apprend comment ils sont fabriqués et par qui. On saura aussi qu'à l'origine, ils devaient être communs, portés par les Storm Troopers comme par les Jedi ! Pendant les recherches, l'impérissable thème de John Williams accompagne la lecture ou la vision de scènes inédites (quatre seulement mais intéressantes à découvrir) coupées au montage du premier film. Par contre, il est un peu décevant de ne trouver aucune bande-annonce ou vidéo de l'épisode I dont la sortie est prévue pour mai aux États-Unis. Cependant, quelques détails sur les personnages et l'histoire de la première trilogie sont dévoilés, mais forcément trop peu à notre goût ! Finalement, grâce à une exploitation intelligente du support multimédia et à une somme de renseignements très complète, Le Mythe et la Magie (qui sortira entièrement en français) est tout simplement indispensable à tous les utilisateurs de PC, Jedi ou non ! ■

Luc-Santiago Rodriguez

L'année 1999 sera Star Wars ou ne sera pas ! Avec la sortie de plusieurs jeux PC, de l'épisode I et d'une tonne de *merchandising*, on s'apprête à vivre à l'heure Lucas ! Alors pour bien se préparer, il est temps de dévorer incollable. Sus à l'encyclopédie !



La tête dans les étoiles

Star Wars Le Mythe et sa Magie



AU-DELÀ DES LÉGENDES



UNE GRANDE AVENTURE CRYO SUR CD-ROM TIRÉE DU CHEF-D'ŒUVRE DE WAGNER

RING

L'ANNEAU DES NIBELUNGEN

NUL NE S'ÉTONNERA L'APPRENDRE QUE L'AUBE DU 4ème MILLÉNAIRE LA TERRE N'EXISTE PLUS. DANS UN UNIVERS SOUMIS AU JOUG DE L'ESCLAVAGE, LES SURVIVANTS DU GENRE HUMAIN MÉRITENT LEUR LIBERTÉ AU PRIX DE LEUR BIEN LE PLUS PRÉCIEUX : L'ART.

ET SUR LA PLANÈTE DE LA TERRE TRANSFORMÉE EN THÉÂTRE GALACTIQUE, UN JEUNE HOMME SE VOIT CONFIER PAR LA TRAGÉDIE UNE REPRÉSENTATION ULTIME D'UNE DES PLUS PUISSANTES RELIQUES DE CETTE CULTURE DISPARUE : L'OPÉRA DE RICHARD WAGNER, L'ANNEAU DES NIBELUNGEN.

QUÊTE POUR SAUVER L'HUMANITÉ OU SIMPLE COMPLOT ?

QUOI QU'IL EN SOIT, VOUS N'AVEZ PAS LE CHOIX, IL VOUS FAUT RELEVER LE DÉFI DE L'ANNEAU.

UNE AVENTURE NON-LINÉAIRE : DÉCOUVREZ UN SCÉNARIO NON-LINÉAIRE PERMETTANT D'INTERPRÉTER PLUSIEURS RÔLES, 22 PERSONNAGES, DES DIALOGUES IRRÉSISTIBLES ET UNE HISTOIRE FANTASTIQUE QUE SEULE LA NAISSANCE D'UNE TELLE ŒUVRE PEUT PROVOQUER.

UN UNIVERS GRAPHIQUE UNIQUE : DES DÉCORS ET DES PERSONNAGES FABULEUX CRÉÉS PAR FEUILLET, UNE RÉALISATION 3D SPECTACULAIRE.

UNE MUSIQUE SOUS HAUTE SURVEILLANCE : LA PLUS BELLE VERSION DU CHEF-D'ŒUVRE DE WAGNER INTERPRÉTÉE PAR L'ORCHESTRE PHILHARMONIQUE DE VIENNE DIRIGÉ PAR SIR GEORG SOLTI.

DECCA



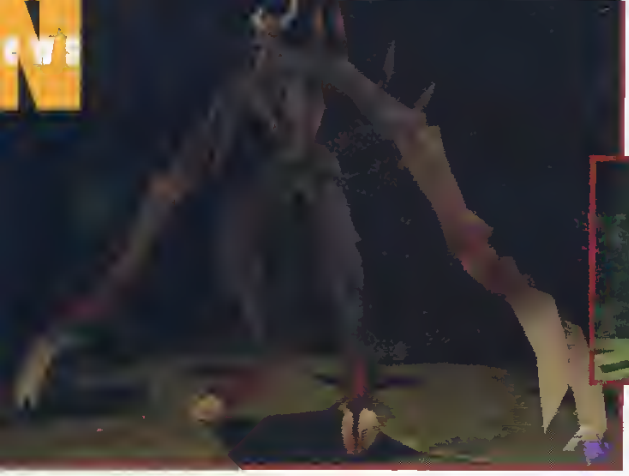




arxel tribe

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

3615 CRYO (2,23 F la min)
www.cryo-interactive.com







Gros rouge qui tache

Blood 2

Sanguinaires en tout genre, maniaques du hachoir, bouchers virtuels : bienvenue ! Il va effectivement être temps de reprendre l'équarrissage dans Blood 2, le jeu dégoulinant de tripes et de boyaux. Amis de la poésie et du bon goût, bonsoir !

Nous sommes en 2028. De longues années sont donc passées depuis le premier Blood, celui où Caleb exterminait traîtreusement ses anciens amis, les sectateurs et leur infâme dieu maléfique. Jamais à court de bonnes idées et de pouvoir, Caleb décide ici de ressusciter les trois Élus afin d'accroître ses capacités magiques. Malheureusement pour lui, de nombreux indésirables vont se dresser sur son chemin.

À première vue, Blood 2 n'a pas grand-chose à voir avec le premier *opus*. Le mode VGA a été abandonné au profit d'une élégante résolution montant jusqu'en 800 x 600, le tout bénéficiant d'une accélération 3D de bon aloi. Les éclairages sont extrêmement soignés et renforcent l'ambiance particulièrement glauque.

C'est peut-être à cause de son nom, mais Blood 2 est sacrément dégueu : les ennemis, humains ou inhumains, explosent différemment selon l'arme qui les a occis. Mais en général, les gerbes de sang, les morceaux et les viscères s'éparpillent dans la joie et la bonne humeur. C'est infâme mais pour l'instant, pas très bien réalisé : les gouttes rouges sont pixellisées et l'animation des personnages est très mécanique.

Au niveau des armes, on en trouve une douzaine dont l'inévitable poupée vaudou, le bâton de sorcier, le « décapiteur », divers fusils (laser, à protons, etc.) et les revolvers. Elles ont toutes en commun d'avoir deux niveaux d'efficacité, ce qui permet de ventiler à grande et petite échelle !

Comme c'est la mode en ce moment, l'histoire comporte des objectifs à accomplir et on nous promet une vraie progression, semblable à celle qu'offre un jeu d'aventure. On ne demande qu'à y croire, même si on a du mal !

Luc-Santiago Rodriguez







Format : CD-ROM PC / Éditeur : GT Interactive / Sortie : janvier

Ami ou ennemi ? A vous de trancher !



S·A·G·A

Rage of the Vikings

L'honneur d'un viking n'est pas une pécadille. Dirigez votre clan d'une poigne de fer. Gérez vos ressources, forgez vos armes, bâtissez des temples et augmentez votre puissance magique. Construisez des drakkars pour attaquer vos ennemis. Pillez leurs richesses. Vengez vos morts, mais ne laissez pas les autres clans en faire autant.

Sur votre route se dressent de nombreux peuples jaloux de leur indépendance : géants, trolls, elfes, nains, centaures. Protégez-vous les uns pour mieux dominer les autres. Changez de religion si vous pouvez en tirer un avantage. **Peu importent les moyens : les perdants ont toujours tort.**

- Sept races possèdent chacune leurs armes, leurs pouvoirs magiques, et leur architecture spécifique.
- Un système de jeu qui associe combat, commerce et diplomatie.
- 3 niveaux de zoom, des graphismes 3D exceptionnels associés à de multiples animations (combat, invocation magique, danse...).
- De nombreuses campagnes et missions, un éditeur de scénarios et plus de 70 créatures et structures différentes.
- Une grande richesse de simulation : l'hiver succède à l'été, les récoltes suivent les labours, les voiles des bateaux s'orientent suivant le vent.
- Une intelligence artificielle qui prend en compte l'honneur et la vengeance pour déterminer les actions des clans ennemis.
- Mode solo ou multijoueur.

CD-ROM PC







CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

3615 CRYO
www.cryo-interactive.com

© Cryo Interactive Entertainment. Tous droits réservés

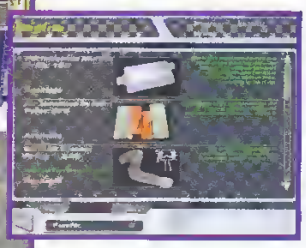
Le retour de la Frimmobile

Viper Racing

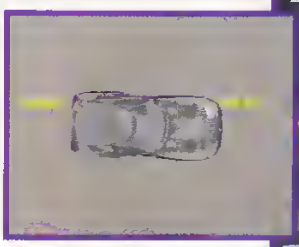
Format : CD-ROM PC / Éditeur : Sierra Sports / Sortie : début janvier

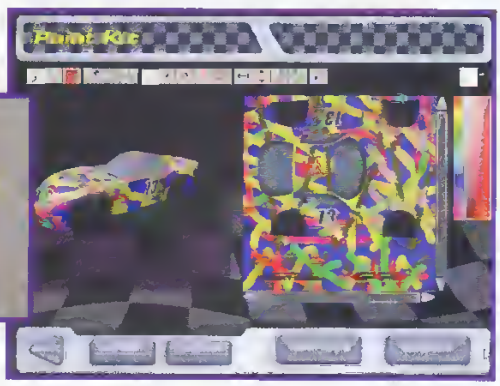
Qu'est-ce qui est bleu, à rayures blanches, a huit litres de cylindrée et va à 300 à l'heure ? Ceux qui ont répondu « Richard Virenque en survêtement dans une montée » ont perdu. Avec Viper Racing, Sierra Sport va bientôt remettre les compteurs à l'heure...













Avouons-le sans honte : nous étions inquiets. Après avoir hanté les deux premières moutures, la grosse Dodge Viper (le bolide de beauf' préféré des nouveaux riches ricains) avait disparu du troisième *opus* de Need for Speed. La raison de cette absence pourrait être que des dissidents de chez Papyrus (Grand Prix Legends) avaient décidé de faire de ce monstre la star seule et unique d'un *soft* édité par Sierra. Ouais, ça doit être ça. Alors bien sûr, se retrouver au volant d'une caisse dont la seule jante vous coûterait deux mois de salaire, voilà qui a de quoi séduire. Mais sûrement moins que de pouvoir lui rectifier les ailes en toute impunité au moindre virage abordé de façon trop allègre et enthousiaste. Viper Racing inclut dans son moteur graphique la capacité de faire subir à votre carrosserie tous les aléas les plus outrageants, de la longue estafilade arrachant la peinture à la tôle emboutie façon César, le tout en temps réel et avec un réalisme surprenant. Suivant la même démarche, vous pourrez, le cas échéant, casser un train de roues en atterrissant après un dos d'âne abordé trop vite.

Mako Viper

L'autre attrait de Viper Racing, c'est de pouvoir, grâce à un petit *soft* de dessin adjoint au simulateur, décorer votre caisse selon votre (mauvais ?) goût. Remplissage à la pipette dans des formes délimitées, aérographe, gamme complète de couleurs... Même les autocollants ont été prévus. De quoi écrire « Sylvie et Jean-Michel » sur le haut du pare-brise. Ajoutons enfin des systèmes de réglage de toutes les composantes de la voiture, un paramétrage complet des modes de course, de l'I.A., du comportement routier de votre Viper (Arcade, Réaliste ou Intermédiaire) ainsi qu'une bonne dizaine de vues et le tableau sera presque complet. Presque. Car il ne faudrait pas manquer de mentionner le mode « Carrière » où vous êtes rémunéré en cas de victoire afin d'acheter de nouvelles pièces pour améliorer votre jouet. On va s'éclater, dans tous les sens du terme. ■

Xavier Hanart

"Que Votre Volonté Soit Faite."



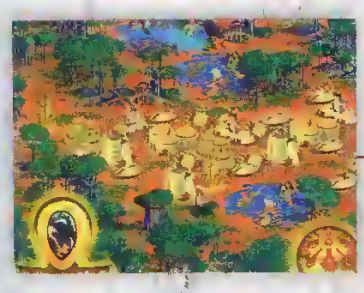
Deo Gratias

LE JEU TOUT PUISSANT

Au commencement était Vous... Le premier jour, Vous décidiez de Vos Pouvoirs et de Votre Apparence. Les jours suivants, Vous façonniez un Monde à Votre Image, peuplé des Créatures et Espèces de Votre choix. Puis il fallut instaurer Votre Culte, susciter Foi, Adoration et... Crainte. Car pour Régner, vous devez semer le Bien ou la Terreur. Et comment devenir Le Dieu d'entre les Dieux, l'Etre Suprême alors que d'Autres, dans l'Univers, poursuivent le même dessein ? Dans ce jeu de stratégie divine tour par tour, la Toute-Puissance est entre Vos Mains. Mais les Dieux sont-ils vraiment Eternels ?

■ Un jeu de stratégie divine tour par tour ■ Le choix de Votre apparence et de Vos pouvoirs divins ■ La possibilité de modéliser Vos planètes et de sélectionner le type de race que vous y placerez ■ Mode solo, multi joueurs en réseau local ou jusqu'à 1000 participants sur Internet ■ Des scènes cinématiques spectaculaires ■ Un univers original imaginé par François Marcela Froideval.

CD-ROM PC









Jouez sur Internet avec GOA :
http//:deogratias.goa.com

France Telecom Multimedia

Tagada © 1996 Cryo On-Line France Télécom Multimédia Tous droits réservés













Avec de nombreux retards à son actif, nous avions presque oublié que Bethesda nous préparait Redguard, un jeu d'action/aventure dans l'univers de The Elder Scroll (Arena, Daggerfall...). Affûtez vos lames, pirates d'eau douce, le combat va commencer !

Les jeux en vue subjective à la Tomb Raider commencent à débouler massivement en cette fin d'année, et il serait hâtif d'écarter Redguard de la compétition. Vous y incarnez un jeune mercenaire, Cyrrus, parti à la recherche de sa sœur, mystérieusement disparue. Sachant que vous êtes responsable de la mort de son mari et que vous ne l'avez pas vue depuis de nombreuses années, attendez-vous à quelques surprises scénaristiques. À peine arrivé en territoire étranger, vous allez découvrir un monde riche en événements où diverses factions luttent pour le contrôle des îles du royaume.

Par de nombreux dialogues très détaillés, vous découvrirez petit à petit des indices, des quêtes et surtout de nombreux complots dans lesquels vous pourrez vous immiscer. Le moteur Xngine, nettement amélioré, supporte maintenant les cartes 3D (le jeu fonctionne également sans accélération). Vous bénéficierez notamment de nombreuses animations en temps réel, même pendant les dialogues, qui donnent beaucoup de vie aux décors. Le monde dans lequel vous évoluez est immense mais, cette fois, les développeurs ont su garder une cohérence dans les quêtes et l'on ne se perd pas comme c'était le cas dans Daggerfall. Vous aurez droit bien entendu à maintes énigmes (avec des objets que vous pourrez prendre ou utiliser), mais surtout de nombreux combats à l'épée. Pour ces derniers, vous aurez à votre disposition un certain nombre de coups et de parades qui ne seront pas sans vous rappeler les films de cape et d'épée... Il reste maintenant à espérer que le jeu ne sera pas accompagné de nombreux *bugs* qui ont fait tant de tort aux précédents titres de la saga !

Didier Latil

Le démon des Caraïbes

Redguard

Format : CD-ROM / C / Éditeur : Bethesdasoft / Soft / Sortie : janvier



MANKIND

UNE PARTIE UNIQUE ET PERPÉTUELLE
EXCLUSIVEMENT ON-LINE

Bienvenue dans le monde démesuré de Mankind, le jeu de stratégie galactique ultime... Dont vous ne connaîtrez peut-être jamais l'issue ! Car ici, aux confins de l'univers, plus rien ne compte. Ni le temps, ni l'espace. Au total plus de 900 millions de planètes à coloniser, développer, gérer ou combattre dans une partie on-line sans limite. Un conseil : aiguisez votre lame... et votre sens de la diplomatie afin que vos alliés veillent sur vos intérêts pendant votre sommeil. A moins que vous n'enclenchiez l'incroyable système d'alerte de Mankind qui peut vous avertir d'une attaque à tout moment par e-mail, IMO et même téléphone portable ! Le combat ne fait que commencer mais rappelez-vous ceci : vous n'avez que la vie devant vous. **Mankind, vous n'êtes pas au début d'en voir la fin.**

■ Exclusivement on-line ■ Une partie unique et perpétuelle ■ Un nombre illimité de participants ■ Une réalisation 3D magistrale en temps réel ■ Un terrain de jeu aux limites de l'infini avec 900 millions de planètes aux caractéristiques uniques ■ Plus de 150 unités de construction, de commerce et de combat ■ Alternance des saisons, des climats, du jour et de la nuit ■ Un système de mise à jour automatique on-line du jeu.







CRYO
INTERACTIVE ENTERTAINMENT

vivendi

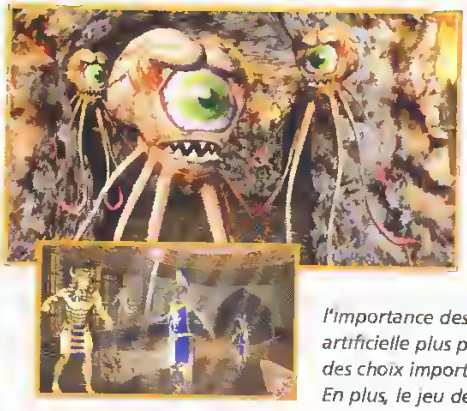
3615 CRYO
www.cryo-interactive.com

www.mankind.net

COUP DE GUEULE

Le B.B.F.C., organisme anglais chargé de classifier les œuvres en tout genre et qui possède donc le pouvoir d'interdire leur diffusion, a récemment confirmé, par la voix de son président, que le problème de Carmageddon n'était de gagner des points en tuant un maximum de piétons. Si, dans l'absolu, ce principe n'est effectivement pas des plus fins, il y a tout de même un hic. Il faut en avant de parler de théorie psychiatrique qui impliquerait que certaines personnes seraient susceptibles de répéter les actes du jeu. Ces sites ont-ils pour but de protéger les enfants [illegible] voulant d'une voiture et [illegible] des guns ? Il faut bien [illegible] que les [illegible] [illegible] même ? Dans ils [illegible] interdire les jeux de golf qui pourraient inciter des gens peu équilibrés à donner des coups de club dans la tête d'innocents. Mais peut-être ces deux notions ne vont-elles pas ensemble et qu'ils essayent de l'interdire [illegible] c'est un appel à la censure et on en connaît les dangers ! ●

Sébastien Tasserie



Le septième

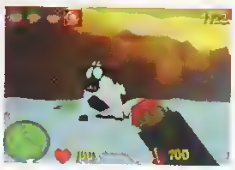
Might and Magic VI était quelque peu décevant ! L'absence d'accélération 3D et la présence de trop nombreux combats sont venus gêner certains grands fans de la série. Pour remédier à cela, **New World Computing** *nous prépare, pour mars 1999,* **Might and Magic VII**. *Ce septième opus commencera là où le précédent s'était arrêté et vous immergera dans un monde où le nombre et l'importance des personnages non joueurs ont augmenté. Grâce à une intelligence artificielle plus poussée, l'univers sera plus cohérent et vous serez amené à faire des choix importants (comme opter pour l'une des deux factions s'opposant dans le jeu). En plus, le jeu devrait être beau. Ça, c'est une grande innovation !* ■

Une bouteille à la mer



Quels seraient les trois jeux que vous emporteriez sur une île déserte ? C'est cette drôle de question que **Gamestorm**, le site de jeux américains, a posée aux développeurs les plus célèbres. Résultat : il y a ceux qui en ont lâchement profité pour vendre leurs prochains *softs* et ceux qui l'on joué (c'est le cas de le dire) franc-jeu (et de deux !). Ainsi John Romero a cité Super Mario Bros 3, Age of Empires II et... Daikatana ! Dans le même genre, Roberta Williams a, quant à elle, penché pour Anvil of Dawn, Curse of Monkey Island et... Gabriel Knight III ! Félicitons les autres qui ont su décoller les yeux de leur nombril, comme par exemple Sid Meier qui emporterait Starcraft, SimCity et .. Freecell ! Ou bien comme Lord British qui, visiblement, n'a pas joué depuis très longtemps puisque son choix s'est porté sur Tetris, Incredible Machine et Myst ! Peter Molyneux s'est quant à lui montré hétéroclite puisque c'est Final Fantasy VII, Civilization II et Quake II qu'il mettrait dans sa valise. Et vous ? ■

ILS ONT TUÉ KENNY !



South Park **(pas politiquement correcte du tout), série diffusée actuellement le samedi soir sur Canal+, fait l'objet d'une adaptation console et PC de la part de l'éditeur** Acclaim. **On sait encore peu de choses sur le jeu, si ce n'est que le synopsis est totalement dans l'ambiance de la série : une mystérieuse comète, des Turcs révoltés, la mère de Cartman kidnappée par des *aliens* et nos quatre compères (Kyle, Cartman, Stan et Kenny) embauchés pour sauver la Terre. La capture d'écran vient de la N64... Enfin, on l'espère !** ■

Douche écossaise



Nous avons maintenant plus d'informations sur **Braveheart** *(anciennement Tartan Army), édité par* **Eidos**. *Le jeu vous mettra à la tête de l'un des seize clans écossais en l'an 1298, alors que celui-ci est en guerre avec les autres, mais également avec les forces anglaises. Vous pourrez atteindre la victoire de trois manières différentes : par la force, en armant votre clan, par la diplomatie, en créant des alliances et en réclamant le trône, ou encore par la reconnaissance, en chassant les imposteurs anglais. Le jeu sera un mélange de phases en 2D, durant lesquelles vous conduirez votre politique, et de phases en 3D temps réel pendant lesquelles vous dirigerez des raids sur des petits villages ou le siege d'un château Qui vivra, verra !* ■



Age of Vikings



Cryo n'avait encore jamais fait dans le jeu de stratégie en temps réel. Avec **Saga** (prévu pour le mois de janvier), ce sera chose faite ! Pour vous donner une idée du jeu, imaginez Age of Empires (graphismes des bâtiments et personnages détaillés, faune et flore occupant une place prépondérante, etc.) dans un univers conjuguant contes et légendes vikings et où l'honneur occupe une place très importante. Au programme, sept peuples différents (géants, elfes, etc.), une utilisation poussée de la magie (basée sur un type de terrain précis), un système de commerce, la gestion de l'expérience de vos personnages (avec la notion de chef de clan), l'intervention de dieux, etc. Mais ce qui démarque le plus Saga de ses concurrents, ce sont des petits détails tels que le changement de saison qui vous oblige à collecter les ressources différemment (cultures en été, chasse en hiver) ou encore l'importance du vent pour la navigation de vos bateaux à voiles. C'est beau et plein de bonnes idées alors pourquoi pas une agréable surprise lors du test ? ■





Le chasseur chassé !

Simon & Schuster *et* **Cendant Software** *se sont associés pour lancer le mois prochain* **Deer Avenger** *(littéralement , vengeur de cerfs). Vous l'aurez compris, il s'agit d'une satire des logiciels du style Deer Hunter, dans lequel vous allez partir à la chasse aux chasseurs de cerfs. Le prédateur deviendra proie et vous aurez à votre disposition de nombreuses armes. Outre le M16 et le bazooka (plutôt excessif !), vous disposerez également d'un lance pierres, avec pour munitions des crottes de cerfs ! Pire, vous pourrez même lancer des leurres, dont des cris du genre « Eh, j'ai de la bière fraîche ici » ou encore, avec une voix féminine « Aidez-moi, je suis toute nue , et j'ai une pizza ! ». Tout un programme !* ■



BRÈVES

• Un rapport américain [illegible]

• [illegible] Interplay [illegible]

• [illegible] Rainbow III [illegible]

• Phénomène Interplay [illegible] GT Interactive ! [illegible]

• [illegible] (http://www.gamelog.com/gm/game2.nsf/55html/index) [illegible]

LA FAMILLE GRONSEILLE



D'après le communiqué de presse qui accompagne le CD-ROM interactif, les Grons **seraient sales, vulgaires et insupportables ! Quelques lignes plus loin, on apprend qu'il ne faut pas s'offusquer s'ils nous rotent ou nous pètent au nez. Voilà... Pour une fois, tout est dit dans un communiqué de presse. Cette bande dessinée, à peine interactive, censée être destinée aux enfants, n'est pas drôle pour un sou. Alors ne dépensez pas les vôtres pour acheter ce produit dit « multimédia » qui sort en janvier ! J'ai pas été trop méchant, là ?** ■

Génétique du futur



Ah, les jeux de stratégie en temps réel et en 3D, quel bon filon ! **Eidos** *l'a bien compris et nous proposera prochainement* **Warzone 2 100**. *Qu'a-t-il de plus que les autres ? Son atout principal est son système de campagne dynamique. En effet, lorsque vous vous lancerez dans l'une d'elles (trois au total, se déroulant sur un terrain différent : désert, ville et montagne), vous garderez vos unités, vos bâtiments et votre niveau de recherche d'une mission à l'autre. On notera également la possibilité de créer de nombreuses unités en mélangeant le corps des véhicules, les armes et le système de propulsion. En quelque sorte, vous pourrez faire de la génétique nouvelle génération !* ■



Microsoft en voiture !



Le sieur **Bill Gates** a eu la mauvaise idée de comparer l'évolution de l'industrie automobile à celle de l'informatique en déclarant : « *Si General Motors avait eu la même progression technologique que l'industrie informatique, nous conduirions aujourd'hui des voitures coûtant 25 dollars et qui parcourraient 1 000 miles avec un gallon d'essence.* »

Le président de General Motors a pris la chose avec humour et émis, lors d'une conférence de presse, quelques comparaisons qui pourraient être classées dans la catégorie « *Si l'industrie automobile avait suivi la même évolution que Microsoft.* »

Voici un petit résumé des résultats potentiels :

Nos voitures auraient des accidents sans raison compréhensible deux fois par jour. Les témoins d'huile de température et de batterie seraient remplacés par un unique témoin « Défaillance générale ». L'*airbag* demanderait « Êtes-vous sûr ? » avant de s'ouvrir. Chaque fois qu'un nouveau modèle de voiture sortirait, les conducteurs devraient réapprendre à conduire car les commandes ne fonctionneraient pas de la même façon. Si vous remplaciez le moteur d'origine par celui d'une marque non recommandée par le fabriquant, la voiture roulerait deux fois moins vite.

Il a l'air sympa le patron de General Motors ! ■



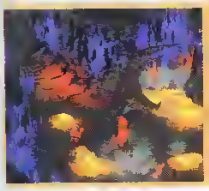
À tout seigneur tout honneur

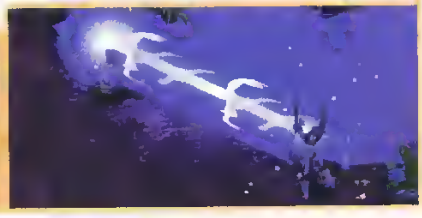
Les admirateurs du **Seigneur des anneaux** *de Tolkien peuvent se réjouir, leur chef-d'œuvre préféré va bientôt se retrouver sur leur moniteur et sur grand écran. Effectivement,* **Sierra** *planche sur une adaptation uniquement* on-line *du monstre (sortie prévue en l'an 2000 !). Quant à Peter Jackson, il s'apprête à commencer le tournage du premier élément d'une trilogie (trois tomes, trois films, il y a de la logique là-dessous) ! Les prises de vue seront effectuées en Nouvelle Zélande par le réalisateur de* Heavenly Creatures, Brain Dead *et plus près de nous,* Fantômes contre fantômes. *Pour l'instant, nous disposons de très peu d'éléments sur les deux adaptations. Mais ce que l'on sait, c'est qu'il va falloir attendre. Longtemps.* ■

Jeu de rôle, la résurrection

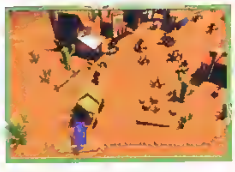


Revenant, édité par **Eidos**, est un jeu de rôle dans lequel vous n'incarnerez pas, pour une fois, un jeune homme en pleine forme mais un revenant invoqué pour sauver la fille d'un *lord*. Le jeu reprend le système d'affichage de Diablo mais pousse son concept plus loin, pour obtenir un mélange de 2D et de 3D saisissant (c'est assez obscur mais regardez donc les captures d'écran !). Par ailleurs, les développeurs de Revenant ont utilisé la *motion capture* pour animer le monde et, avec une intelligence artificielle poussée des personnages non joueurs, le résultat devrait être plus que correct. Hormis cela, le jeu semble assez classique, avec la recherche de son passé pour le personnage principal, et des combats en temps réel impliquant la magie. Celle-ci sera accessible *via* des talismans qu'il sera possible de trouver tout au long du jeu. En ce qui concerne le mode Multijoueur, vous aurez l'occasion de jouer l'aventure à quatre participants, ces derniers pouvant entrer et sortir du jeu sans aucune contrainte ! ■

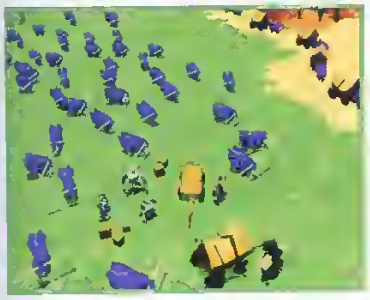




La valise en [illegible]



Good & Evil *est décrit par son créateur,* **Ron Guilbert** *(cf. Portrait), comme un mélange de jeu d'aventure, de jeu de stratégie et de jeu de rôle ! Le principe, s'il reste assez obscur, semble néanmoins novateur ! Vous dirigerez donc une équipe pouvant regrouper jusqu'à 20 aventuriers (tous contrôlables individuellement) à travers 50 mondes très « cartoon ». Ces derniers semblent complètement dépaysants et vous passerez (par le biais de portails) d'un univers peuplé de chevaliers et de trolls à un autre composé de pirates ou de cow-boys ! Vous pourrez tourner la caméra dans tous les sens et zoomer à loisir. Les graphismes sont vraiment mignons (ce n'est pas péjoratif) et on attend avec impatience de pouvoir juger de l'intérêt du jeu !* ■



Le GARDIEN Des Ténèbre

L'HABIT NE FAIT PAS LE MOINE...

SORTIE : FÉVRIER 99

CODE GRATUITE

Toi aussi, tu joues au loto ? Toi aussi tu veux connaître ton avenir ? Tu aimes encombrer ton disque dur de centaines de sharewares ? En veux-tu des dindons, cochons, sapins, œufs de légumes ou encore Halloween pour Anabelle (bon ...) ces fêtes ? Eh bien sois fou, quoi ! Pigeon consommateur, voilà nous on bave bien content. Depuis quelques années, des CD remplis de cochonneries inutiles et d'une qualité douteuse envahissent les rayons des magasins de grandes surfaces. Le pire, c'est que vous les achetez franchement vous n'êtes pas raisonnable. Ces soi-disant éditeurs vous refilent des tonnes d'images, jeux ou logiciels anormalement appelés utilitaires qui termineront, deux semaines plus tard, dans votre belle poubelle. Parce que vous croyez réellement qu'une lettre ornée d'un champignon vert et rose, ça fait le plus beau ? Vous croyez réellement qu'un logiciel programmé à la va-vite va vous prédire l'avenir ? C'est certain, de nos jours, pour cent balles, t'as vraiment plus rien. ●

Cedric Gasperini



Out of business

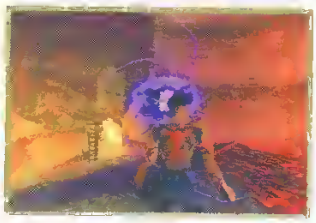
Le communiqué accessible via l'adresse officielle du site du développeur **Crack Dot Com** *est laconique et l'on en retiendra que cette petite phrase qui résume si bien la situation : « Out of Business. » En effet, le développeur du célèbre Abuse (jeu d'action assez original de par son interface et son scrolling) a dû déposer le bilan. Le jeu* **Golgotha** *qui était en cours de développement ne verra donc jamais le jour .. À moins que des génies en herbe se servent du code passé dans le domaine public (que l'on peut trouver à l'adresse* **www.crack.com/golgotha_release/***) pour finir ce jeu, mélange de Doom et de Command & Conquer* ■

ZAITUN PRÉSIDENT !

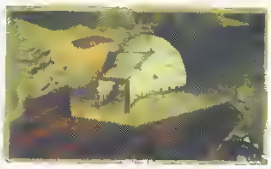
Encore un jeu en 3D, de Synthetic Dimensions **cette fois, qui s'appelle** Zaitun **(bien trouvé le nom !). Il s'agit d'un jeu de rôle-aventure-action (rien que ça !) en 3D temps réel pour lequel les développeurs ont choisi de modéliser une ville entière avec ses bâtiments, ses secrets, son histoire, ses races et de nombreuses factions luttant pour le pouvoir. Et vous dans tout ça ? Et bien, vous êtes un jeune aventurier ayant hérité d'un mystérieux bijou... J'en ai des frissons dans le dos !** ■



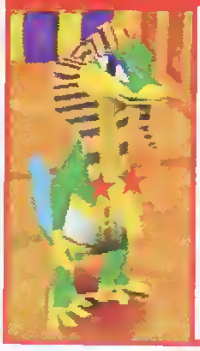
The [illegible] version vaudou !

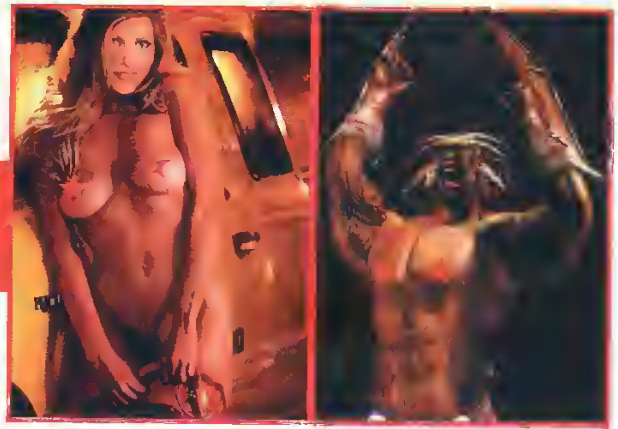


Lara ne sera pas la seule à briller en cette fin d'année ! En effet, le héros du prochain produit de **Iguana Angleterre Shadowman** *(distribue par Acclaim), semble un peu plus intéressant que la Miss Croft Mike LeRoi (c'est le nom du héros), de la Nouvelle-Orléans, se voit doté d'un masque mystique le transformant en guerrier vaudou et lui procurant certains pouvoirs occultes. Heureusement d'ailleurs, car les armes traditionnelles n'auraient pas suffi à lutter efficacement contre les hordes de morts vivants et les tueurs en série qu'il devra affronter. Voyageant entre le royaume des morts et celui des vivants, le jeu offre un style graphique superbe (moteur VISTA), et beaucoup de sang !* ■



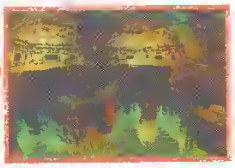
Alerte à Dynamics !





Crystal Dynamics, très actif en ce moment, a fait appel à des stars pour agrémenter certaines de ses productions. Et pas n'importe lesquelles ! Passons sur la participation de Richard Roundtree pour les voix dans Akuji, The Heartless et attardons-nous particulièrement sur l'apparition de la célèbre Marliece Andrada, comme héroïne aux côtés du célèbre lézard vert dans Gex 3 : Deep Cover Gecko Pourquoi célèbre ? Et bien outre son passage en tant que Miss Mars 98 de *Playboy*, elle arpente surtout les plages de Malibu avec David Hasselhoff dans le célèbre feuilleton qui n'arrête plus de lancer de nouvelles starlettes. Elle aidera bien entendu visuellement la campagne publicitaire de plusieurs millions de dollars annoncée (ça, pour l'aider, elle va l'aider la campagne de pub !). Bon, on vous passe sa photo mais saurez-vous la retrouver parmi ces charmants modèles ? Au fait, Olivier, je veux bien me sacrifier pour une petite interview exclusive ! ■

libre-service



*Vous avez des dizaines d'idées pour réaliser un quake like, mais vous n'avez pas en poche les 250 000 $ nécessaires pour obtenir la licence du moteur de Unreal ou Quake III. **Eclipse Entertainment** propose gratuitement sur le site **www.genesis3d.com** (ou sur le hors-série PC Fun Spécial 3D) son moteur **Genesis 3D**, qui permet de réaliser aisément un jeu de ce genre. Pour vous donner une idée de la qualité du produit, voici deux captures de Dragon, un jeu d'exploration-combat en 3D temps réel qui se déroule dans un mystérieux temple de la Chine antique. Autant vous dire qu'arts martiaux, armes orientales et magie seront au rendez-vous en début d'année prochaine. En tout cas, voici une initiative qui devrait favoriser l'émergence de nouveaux talents et qui permet surtout de découvrir sans frais un outil très puissant.*



POP musique !



Les deux premiers *opus* de Prince of Persia étaient fabuleux (j'en sais quelque chose, j'ai passé des nuits dessus !) et le troisième, nommé **Prince of Persia 3D** et édité par **Red Orb**, devrait vous occuper durant vos longues crises d'insomnie ! Les développeurs ont porté une attention particulière au graphisme du prince (il est composé de 850 polygones !) et à ses animations (il regarde par-dessus ses épaules lorsqu'il recule), afin de le rendre le plus authentique possible. Les concepteurs ont également fait très attention aux mouvements de caméra qui devaient rester suffisamment sobres pour offrir une jouabilité sans faille. Le jeu, composé à 75 % d'aventure et 25 % de combat, comptera 15 niveaux (prison, ville flottante, etc.) se déroulant dans 7 environnements différents. Sans concurrencer les jeux de baston, le modèle de combat a longuement été pensé. Celui-ci n'inclut que quatre coups d'épée mais vous aurez également la possibilité de tirer à l'arc. Vivement mi-99 que l'on découvre de plus près ce produit !





BRÈVES

• Puisqu'il est impossible d'avoir les chiffres des meilleures ventes de jeu en France parce que personne ne veut en parler, lorgnons un peu chez nos amis les Ricains. On trouve toujours **Deer Hunter II** à la première place mais notons que celui-ci est mis en danger par Barbie Nail Designer qui a fait une entrée fracassante en troisième position !

• Une rumeur circule en ce moment sur le Net : si vous recevez un *mail* intitulé « Win a holiday » et que vous l'ouvrez, vous risquez de voir tous vos fichiers effacés, votre PC *crashé* et vos toilettes bouchées. Soyons clairs : un virus ne peut se propager que s'il est executé. Il est donc impossible que vous soyez contaminés en ouvrant simplement un *mail*. En revanche, un fichier .exe...

• **MCM** possède enfin une vraie émission consacrée au multimédia : **Replay**. Présentée par Alex Billy et Charles J. Werquin, cette émission sera diffusée chaque samedi à 13 h et fera le point sur l'actualité du jeu vidéo (PC et Console) et sur Internet ●



Le New is back 2

Nous avons enfin des captures d'écran de la version PC de **Resident Evil 2**, *ce jeu d'action en 3D très gore. Dans le plus pur style des films du genre* Le Jour des morts vivants, *vous incarnez Claire Redfield ou Leon Kennedy, dans une lutte sans merci contre les zombies. Un des plus du produit est qu'après avoir joué avec l'un des personnages, vous pouvez continuer avec l'autre, le jeu ayant pris en considération vos actions précédentes. En tout cas, Resident Evil 2 exploite enfin la puissance du PC ! Le prochain volet de la saga est annoncé sur la nouvelle console SEGA Dreamcast, sous le nom de Code « Veronica », mais gageons (et espérons) qu'il arrivera aussi sur PC fin 99 !* ■



LES ANIMANIAQUES



La société américaine GT Interactive **vient d'acquérir les droits d'une des nouveautés culturelles (sic !) les plus détonantes du moment :** Animorph, **de Scholastic Entertainment. Avec 15 millions de livres vendus aux États-Unis et une émission télé sur Nickelodeon, il s'agit d'un groupe de cinq adolescents pouvant se transformer en animaux qui luttent contre une invasion extraterrestre. Une rencontre du *Club des 5* et de *X-Files*, en quelque sorte !** ■

Pige que pige que rage...

Vous rêvez d'un Père Noel avec la tête de Olivier, d'une Mère Noel avec le corps svelte de Luc, d'un lutin avec le bonnet de Fred, d'un renne aussi poilu que Cedric et d'un sapin aussi vert que Sébastien ? Vous voulez des voitures de sport avec des filles superbes et loin d'être farouches ? Des lapins nains répondant au nom de Bidule et vous apportant vos pantoufles le soir lorsque vous rentrez chez vous ? Oui ? Alors, venez piger pour nous ! Mais avant cela, envoyez-nous un test de 2000 signes (espaces compris) qui nous fasse marrer, une lettre de motivation en forme de guirlande et un C.V. en boule de Noël. Assurez-vous d'être majeur, d'aimer le travail, d'habiter la région parisienne, d'aimer les rennes, de parler anglais, d'aimer les vieux messieurs qui regardent des films de gladiateurs et d'être disponible immédiatement. Ah, j'oubliais, vous devez posséder un PC qui tienne la route (genre Pentium 333, carte 3D, etc.) avant de nous envoyer tout cela à

Pige que pige que rage
Génération 4
5-7 rue raspail
93108 Montreuil Cedex



Aux bonnes adresses

Ce mois-ci, la palme du site le plus « artistique » revient sans conteste à celui de Oddworld. En revanche, celle du plus « intéressant » revient au site de Giants...

• Un nouveau *look* et la partie réservée à **Half-Life** revue et corrigée. Ils sont forts chez **Sierra** !
http://www.sierrastudios.com/

• **Fatal Abyss**, un *shoot* sous-marin, possède un site bien vivant (musiques et animations).
http://www.fatalabyss.com/

• Le site officiel de **O.D.T.** est plutôt bien réalisé mais seuls les *fans* y trouveront leur compte.
http://www.odt-game.com/

• Le site officiel de **Giants** (très moche) a le mérite de proposer une vidéo du jeu !
http://www.planetmoon.com/Htmls/giants.htm

• Le site consacré à **Oddworld : L'Exode d'Abe** pourrait presque être qualifié d'artistique
http://www.oddworld.com/

• **Lands of Lore 2** ne vous a pas convaincu. Allez voir du côté du 3 !
http://www.westwood.com/games/lands3/main.html

Internet ? Wanadoo tout simplement

Wanadoo
INTERNET AVEC FRANCE TELECOM



Les engagements Wanadoo vous simplifient Internet :

- **Des abonnements adaptés à vos besoins et le coût des communications au tarif local**
  95F TTC*/mois – Wanadoo illimité
  45F TTC*/mois – Wanadoo 3 heures
- **Une page d'accueil conviviale et des rubriques en français pour simplifier vos recherches sur Internet**
  Rubriques sport, voyage, culture...
- **Une assistance téléphonique 6 jours sur 7 pour répondre à toutes vos questions**
  Du lundi au samedi de 9h00 à 21h00
- **10 Mo d'espace pour créer vous-même votre site sur le Web**
- **5 adresses électroniques personnalisées par abonnement**
  5 personnes envoient et reçoivent indépendamment leurs messages

GRATUIT*

1 mois
d'abonnement illimité
POUR DÉCOUVRIR INTERNET

*Offre d'abonnement Internet avec accès gratuit en connexion illimitée le 1er mois hors coût des communications téléphoniques locales. Offre non cumulable.

CONNECTEZ-VOUS À WANADOO AVEC LE CÉDÉROM JOINT À CE NUMÉRO

Pour accéder au serveur d'enregistrement de Wanadoo, utilisez les codes suivants :

Origine : 623213
Clé d'accès : 2CGADMTAD

France Telecom

Pour toute information
PRIX APPEL LOCAL
N°Azur 0 801 105 105
• 3615 Wanadoo (0,85 F TTC/minute)
• www.wanadoo.fr

COUP DE GUEULE

« Ce commando vraiment ! Il n'a pas pris de pause, pour les soldes ! On avait déjà droit dans l'année aux traditionnelles fêtes de fin d'année, des Mères, au Nouvel An, à la Saint-Valentin, aux fêtes de Carnaval... Peut-être à essayer de nous faire oublier un peu d'où on vient, du coup on a droit aux fêtes de la Musique, du Cinéma, Halloween... et la commande ne s'arrête pas avec les fêtes des Grands Mères, moi je dis que je suis anti-grandmaman, mais sérieux, comment ont-ils pu oublier les plus vieux ? Heureusement qu'il y a Noël, enfin le mien est passé, et on commence déjà à parler de celui de l'an prochain ! Et encore une fois on a pas droit à la Saint-Sylvestre, un peu décalé, mais non, il me suffit de quelques amis, sous prétexte par exemple que c'est parti. Enfin bon, si vous vous êtes déguisé en citrouille, je tiens à préciser que les cadeaux sont les bienvenus à la rédac pour la Saint-Didier (23 mai), la Saint-Olivier (12 juillet), la Saint-Sébastien (20 janvier)... ●

Didier Latil

Vengeance elfique



Tous les passionnés de jeu de rôle vous le confirmeront, l'elfe noir est une des races les plus intéressantes de l'heroïc-fantasy. Ça tombe bien car vous allez en bouffer du Dark Elf, sans parler d'une quarantaine d'autres ennemis dans **Dark Vengeance** *de* **Reality Bytes** *(GT Interactive). En développement depuis près de trois ans, le jeu vous propose cinq personnages différents, une vue en 3D subjective et surtout un moteur 3D exceptionnel (surtout si vous possédez une carte 3D). L'aventure en Solo propose une vingtaine de missions mais vous aurez également droit à des options Multijoueur, le tout dans un environnement plutôt glauque qui, comme The Dark Project de Looking Glass, promet une ambiance stressante.* ■

Vol planant





Fighter Squadron (chez **Activision**) est un simulateur de coucous de la Seconde Guerre mondiale, accéléré en 3D, tout beau tout neuf. La sortie est prévue en janvier mais on a eu la joie d'en découvrir une version ce mois-ci. Premières impressions : les sols sont admirablement texturés et le contrôle des appareils a été soigné sans tomber dans la simulation pure et dure. On peut presque parler de « simularcade » ! Pour la première fois, il sera possible de prendre les commandes de tous les avions présents en mission ! Au niveau visuel, on a pu apprécier une excellente modélisation des tous les objets, ainsi que des explosions superbes, générant des projections de débris et une superbe fumée noire. Mais ce n'est pas tout. Les parties des avions sont gérées comme des éléments 3D indépendants qui peuvent être endommagées : train d'atterrissage tordu, aile brisée, hélice foutue, etc. Autre bon point : la présence d'une carte qui aidera les joueurs à repérer les adversaires, enfin ! On est donc assez impatient de devenir chef d'escadron ! ■



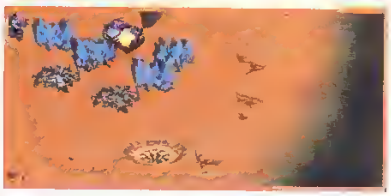
ABANDON RADICAL !



Radical Entertainment, **que nous vous avions présenté il y a quelques mois, avec sa gamme de jeux de sport ESPN, vient d'annoncer l'abandon de cette dernière. Il faut dire que la licence ESPN appartient à Disney, qui a subitement décidé d'arrêter sa collaboration... Les mauvaises langues font état d'un manque de rigueur dans la gestion des développements. J'en connais du côté de chez E.A. Sports qui doivent se sentir soulagés (rappelons que la gamme ESPN était censée concurrencer la gamme EA Sports) !** ■

Nancy Kerrigan le retour !





Oups, c'est en fait Sarah Kerrigan qui revient (Clinton a eu chaud !) et elle n'est pas contente du tout ! C'est en effet sous l'égide de la reine autoproclamée des Zergs que **Blizzard** *a décidé de placer* **Brood War**, *l'add-on très attendu de Starcraft. Dans celui-ci, forces et faiblesses des trois races belligérantes ont été rééquilibrées. Les nouvelles unités sont prometteuses : la Walkyrie terrienne et les Dark Templars Protoss vont vite semer la terreur chez leurs ennemis. Mais ce sont bien sûr les Zergs qui ont fait l'objet des plus grands soins, et les Lurkers sont proprement terrifiants. En tout, ce sont six nouvelles unités qui vont faire leur apparition, ainsi que cent nouvelles cartes. Vivement le début de l'année !* ■



Quand on parle de fine lame de la 3D, à quelle carte pensez-vous ?

Mystique G200
Acceleration pour les applications 2D familiales et les jeux 3D

Rainbow Runner G-Series
Carte fille pour le montage vidéo et tuner TV

Matrox DVD Video
Module DVD pour Mystique G200

"La vitesse d'affichage est irreprochable aussi bien en 2D qu'en 3D[...] La qualité d'image observée sur les jeux 3D est exceptionnelle"
F. Louguet
PC ACHAT sept 98



Vous pensez avoir la meilleure carte graphique pour jouer en 3D... en êtes-vous sûr ? Testez votre matériel .... et vérifiez par vous-même. Pouvez-vous :

- ☐ Accélérer Forsaken à plus de 100 frames par seconde ?
- ☐ Jouer à Jedi Knight en 1280 x 1024 ?
- ☐ Etre ébloui par les couleurs saturées, contrastees et lumineuses de Quake II grâce au Vibrant Color Quality ?
- ☐ Lisser les contours et les angles avec le filtrage trilineaire par pixel ?
- ☐ Bénéficier jusqu à 16Mo de memoire pour stocker les riches textures de vos jeux 3D ?
- ☐ Bénéficier aussi de la plus haute accélération 2D du marché ?
- ☐ Optimiser au maximum le mode 2X de votre bus AGP ?
- ☐ Zapper paisiblement depuis votre canapé entre titres DVD et jeux 3D sur TV ?
- ☐ Accélérer au maximum toutes vos applications grâce au DualBus 128 bits ?
- ☐ Vous féliciter de ne pas avoir dépensé tout votre argent de poche pour seulement un upgrade 3D ?

Si vous avez repondu « oui » à toutes ces questions, vous avez fait le bon choix ! Vous possédez déjà Mystique G200, la fine lame de la 3D. Dans le cas contraire ? Ne désespérez pas il vous reste encore une chance.

➤ **Pour en savoir plus, surfez sur le site web Matrox www.matrox.com/mga**

Matrox France 2 Rue de la Couture Silic 225 94528 Rungis Cedex Tel 01 45 60 62 00
Support technique par courrier fax et internet Internet (tech_support_graphic@matrox.fr)
Fax (01 45 60 62 05) Au Quebec appelez (514) 822 6330

matrox





Thief The Dark Project

Assassin et gentleman

Les jeux en 3D subjective sont légion. Mais de par son ambiance, son scénario et surtout son approche, Thief constitue une véritable innovation dans le domaine. Les bourrins du Quake vont devoir, pour une fois, faire fonctionner leur matière grise...

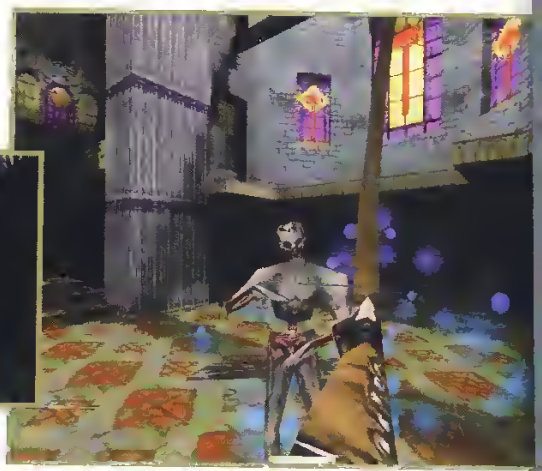
En fait de Thief (voleur), il aurait été plus réaliste de surnommer le jeu « Assassin », car Garrett, le « héros » que vous incarnez, est en fait un mercenaire prêt à tout pour remplir ses contrats. Bref, grâce à vos talents peu recommandables, vous serez embauché, lors de votre première mission, pour dérober divers objets, tel un sceptre appartenant à un riche marchand.

Le jeu se déroule dans un univers médiéval-fantastique, peuplé de guerriers, de monstres, de morts vivants, etc., avec de la magie dans tous les coins. La base opérationnelle de notre ami est une ville assez glauque, peuplée de nombreuses factions : un ordre religieux pas très catholique, des marchands protégés par des hordes de mercenaires, une guilde secrète... Le scénario va vous plonger dans une histoire assez complexe, dans laquelle amitié, amour et trahison se côtoieront allègrement, vous permettant de rencontrer de nombreux personnages. Au début, vous croiserez essentiellement des humains et par la suite des morts vivants, des nécromanciens, des monstres indescriptibles, etc.

Atmosfear garantie

Comme vous pouvez le constater sur ces quelques écrans, l'ambiance du jeu est globalement très sinistre, avec de nombreuses sorties de nuit ou dans des endroits pas très bien éclairés. Tout cela est grandement aidé par un moteur 3D de bonne facture. S'il pouvait sembler assez moyen au cours des premières minutes d'essai, il va très vite se révéler suffisamment puissant pour fournir une très grande variété de décors, hantés de nombreux personnages très bien animés. En outre, mis à part les ombres et divers effets de lumière, il permet une assez grande interaction avec le décor. Il sera ainsi possible de pousser des tonneaux ou des caisses, de les empiler, etc. L'ambiance sonore est excellente, avec des musiques stressantes et une importance









cruciale accordée au moindre bruit, du fait du système de jeu. Les scènes d'introduction et intermédiaires ne sont pas en reste, avec des dessins superbes se succédant le plus souvent sur un thème musical angoissant.

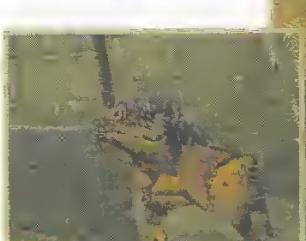


Initiation au vol !

Outre la bonne réalisation et le scénario original, Thief se démarque surtout par le style de jeu. S'il s'agit en effet d'un jeu en 3D à la Quake dans lequel vous pouvez combattre à l'aide de nombreuses armes, l'attaque frontale est 9 fois sur 10 synonyme de suicide. Vous êtes en effet un voleur et vous devrez donc apprendre à vous déplacer silencieusement, à utiliser les zones d'ombre pour ne pas être repéré et à ruser à mort pour attirer vos ennemis en terrain découvert. Le moindre bruit à proximité d'un ennemi et vous le verrez alors se retourner ou devenir méfiant, cherchant d'où provient ce bruit. Du coup, il faut éviter de marcher sur certaines surfaces plus sonores ou d'ouvrir brutalement une porte qui grince. Étudier les déplacements des ennemis devient alors du grand art, pour savoir quand se glisser dans leur dos. Ceci dit, vous pourrez utiliser une matraque pour les mettre hors de combat ou les ajuster de loin avec votre arc. Il ne reste plus qu'à les prendre alors sur votre dos pour planquer les corps dans un endroit plus discret. Vous pouvez même recourir à des tactiques sioux. En prenant, par exemple, une bouteille pour la jeter au fond d'un couloir, attirant ainsi l'attention des gardes dans cette direction. Ce qui vous permettra de les neutraliser habilement.

L'intelligence des gardes est remarquable. Au moindre danger, ils se mettent à couvert, appellent des renforts ou se précipitent vers vous, tandis qu'un de leurs collègues vous arrose de flèches. Très vite, on en vient à guetter le moindre bruit, la moindre conversation perceptible, à longer les murs et les zones d'ombre. Exceptionnel ! ■

Didier Latil











Le Royaume ensoleillé

Total Annihilation Kingdoms

Format : CD-ROM PC / Éditeur : GT Interactive / Sortie : mars

Une chose est sûre : Kingdoms est tout, sauf froid ! Remarquez, l'action se déroulant dans un univers *heroïc-fantasy* peuplé de soldats, de monstres et de dragons (crachant du feu...), il aurait vraiment fallu le faire exprès ! Vous allez donc évoluer dans un monde où la magie occupe une place prépondérante. La seule véritable ressource que vous aurez d'ailleurs à gérer est la mana. Cette énergie magique ambiante (que l'on trouve en grande quantité sur les sites sacrés), toutes vos unités peuvent l'absorber ou l'irradier, pour certaines d'entre elles (en lançant des sorts). Vous n'aurez donc pas à accomplir et répéter la longue phase de récolte des ressources... Vous aurez le choix entre quatre camps : deux du côté clair et deux autres du côté obscur. En fonction de votre choix, de nombreux facteurs varieront : le *design* de l'interface (pas très important), les sorts (bons ou mauvais), les membres de votre armée (soldats ou monstres), etc.

Chaleur humaine

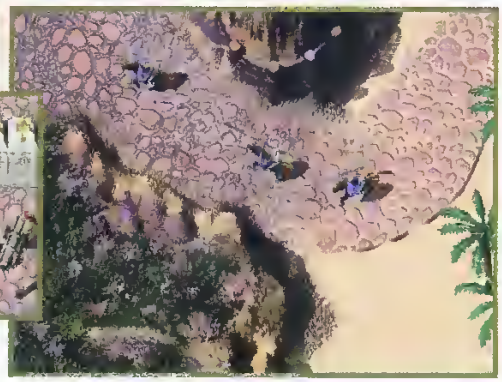
Avec plus de 160 unités, vous aurez l'occasion de diriger toute sorte de choses : des bateaux, des dragons, des catapultes, des magiciens et même des dieux (que vous ne pourrez contrôler que temporairement) ! Au fur et à mesure des combats, vos hommes prendront de l'expérience et celle-ci sera redistribuée dans de nombreuses catégories (armure, arme, mana et j'en passe). À la fin de chaque mission, vous assisterez à une scène cinématique qui vous fera évoluer dans le véritable scénario du jeu. Même l'interface a été améliorée (avec des menus beaucoup plus compréhensibles) par rapport à Total Annihilation. Mais le plus impressionnant reste quand même la qualité d'animation des différentes unités, et en particulier celle des dragons qui parcourent l'écran à grands coups de battements d'ailes (et avec une ombre parfaitement rendue au sol). Parmi les idées originales, notons celle qui consiste à pouvoir ouvrir et fermer manuellement la porte de votre fort afin de gérer totalement les flux et de vous barricader complètement en cas d'attaque ennemie. Croyez-moi, vous allez entendre parler de Total Annihilation : Kingdoms ! ■

Sébastien Tasserie







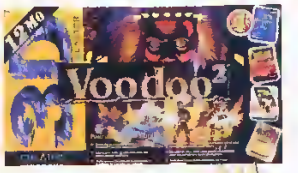


On pouvait reprocher au formidable Total Annihilation son univers trop froid et son scénario inexistant. La correction de ces petits défauts est sûrement la première raison d'être de Kingdoms. La seconde est sûrement l'atteinte de la perfection !



Dans la dimension creative, vous ne jouez pas, vous vivez le jeu

Imaginez un monde où les jeux sont si reels qu'il est impossible de distinguer l'imaginaire de la réalité. Imaginez un monde où la dernière technologie de cartes graphiques 3D vous procure une expérience visuelle si riche et prenante que l'effet se prolonge même après la fin du jeu. Arrêtez d'imaginer. Dès que vous verrez le nom Creative, vous entrerez dans la Dimension Creative. Votre PC ne sera jamais plus le même. Appelez le 01 39 20 86 03 pour plus d'informations.



3D Blaster Voodoo2 : 990 F TTC

- Carte additionnelle 3D Vient en complement de votre actuelle carte 2D ou 2D/3D pour la meilleure accélération du marché
- Processeur 3Dfx Voodoo2 pour les jeux les plus rapides !
- Delivre 180 millions de texels par seconde
- Trois fois le taux d'affichage de la première génération Voodoo1
- Une offre complète de superbes jeux 3D



3D Blaster Banshee : 990 F TTC

- Carte graphique PCI 2D et 3D
- Processeur Banshee de 3Dfx basé sur la technologie Voodoo2
- Affichage 2D et vidéo ultra-rapide
- Acceleration 3D redoutable dans les jeux
- 16 Mo de SDRAM, resolution de 1600 x 1200
- Compatible Direct 3D, Glide, soit 100% des jeux
- Offre logicielle complete

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

La clé vers une nouvelle dimension

Cartes audio **Cartes graphiques** **Haut-parleurs** **PC-DVD** **Vidéo**

revue de presse

THE GAMES MACHINE
OCTOBRE

Parla italiano amico ?



The Games Machine, magazine italien quelque peu difficile à digérer vu la petitesse de son texte, est encore le seul à consacrer quelques pages à l'Amiga (*news* et tests). En ce mois d'octobre, vous êtes verni, l'actualité est brûlante : Ultra Violent Worlds (*shoot'em up* à la R-Type), 1997 Beambender (seulement 65 %) et Flyin High 2 (90 % !) sont en test. Ah, accessoirement, ils font aussi du PC !

PC GAMER - NOVEMBRE

Arène sanglante



Une exclusivité mondiale sur Quake III, ça ne se loupe pas ! Treize pages sont donc consacrées au jeu (uniquement Multijoueur) de John Carmack, qui ne manque pas d'ambition en affirmant que Quake III passionnera les gens pendant plusieurs années ! Les quelques écrans présents sont impressionnants par leur qualité graphique et par l'immensité des lieux qu'ils représentent. John affirme même que les niveaux pourront supporter jusqu'à 100 joueurs ! Espérons que les serveurs y arriveront également !

ULTIMATE PC - DÉCEMBRE

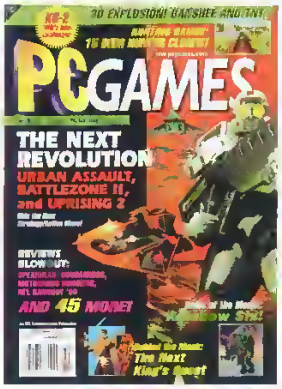
La voix de la raison



Dans ce numéro de *Ultimate PC*, on trouve 50 bonnes raisons d'acheter un PC, en la présence d'un dossier concernant les 50 jeux les plus attendus. Les classiques : Diablo 2, Age of Empires II, Dungeon Keeper II (Luc ne va pas être content !). Les inconnus : Kingpin, Bloodshot, No Fear Downhill Mountain Biking (sympa le nom !). Les nanards : Real feel Golf, Ruud Gullit Striker et Prince Naseem Boxing. Vive le bon goût anglais !

PC GAMES - NOVEMBRE

Generation Next !



PC Games revient sur l'émergence des jeux de stratégie en temps réel et en 3D. En analysant les défauts de Battlezone, Uprising et Urban Assault, l'article tente d'expliquer leurs mauvaises ventes. Néanmoins, en comparant l'évolution de ces jeux à celle des premières simulations en temps réel (telles que Dune 2), une évidence s'impose : la seconde génération corrigera les erreurs de la première et sera donc meilleure !

LA PUB DU MOIS

Jane Jensen, la créatrice de la série Gabriel Knight, et donc de Blood of the Damned, a avoué que le scénario de son jeu, traitant en partie de religion, risquait de déranger. C'est étrange mais en voyant la pub, je n'ai pas de mal à y croire !



LE FIGARO
20 OCTOBRE

Dénigrement contrôlé



Partant de la diffusion, dans un magazine et sur Internet, d'un *shareware* faisant l'apologie de la marijuana, un article du Figaro, s'appuyant sur les déclarations d'un professeur de philosophie (sic !) et d'un membre du syndicat général de la police (re-sic !), diabolise Internet, les *sharewares* et les jeux en général. L'auteur cite même le membre du S.G.P. : « C'est d'autant plus dangereux qu'elles [les diffusions des produits susnommés] touchent un univers où les adultes ne sont pas présents. » C'est bien connu, les jeux vidéo et Internet ne concernent que les pré-pubères !

POUR TOUT ACHAT D'UNE CONFIGURATION

- AMD K6-2 3D 333 Mhz
- Carte mère 1024 ko Bus 100 Mhz
  1 slot AGP, 4 PCI, 2 ISA, Bios AWARD
- RAM 32 Mo SDRAM PC 100
- Disque dur 3,2 Go UDMA
- Carte SIS 6 Mo AGP X2
- CD-ROM 36X EIDE multiread
- Chipset son 16 bits 3D Full Duplex
  100% compatible Sound Blaster
- Haut Parleurs 120W PMPO
- Ecran 15" Pitch 0,28 NE
  Garantie 1 an sur site
- Boîtier moyen tour 230W CE
- Lecteur 3"1/2 1,44 Mo
- Clavier 105 t. + tapis
- Souris Logitech Pilot+ PS/2

5390 F T.T.C
SOIT 829,23 EURO

- Intel Pentium II 333 Mhz
  512 Ko de cache intégré
- Carte mère AII 6XCEL AT AGP X2
  1 slot AGP, 4 PCI, 2 ISA, Bios AMI
- RAM 32 Mo SDRAM PC 100
- Disque dur 3,2 Go UDMA
- Carte SIS 6 Mo AGP X2
- Carte accélératrice 3D FX 4 Mo PCI
- CD-ROM 36X EIDE multiread
- Chipset son 16 bits 3D Full Duplex
  100% compatible Sound Blaster
- Haut Parleurs 120W PMPO
- Ecran 15" Pitch 0,28 NE
  Garantie 1 an sur site
- Boîtier moyen tour AT CE
- Lecteur 3"1/2 1,44 Mo
- Clavier 105 t. PS/2 + tapis
- Souris Logitech Pilot+ PS/2

6590 F T.T.C
SOIT 1013,85 EURO

VOLANT + PÉDALIER + 3 JEUX CD OFFERTS !

- Intel Pentium II 333 Mhz
  512 Ko de cache intégré
- Carte mère Intel 440 BX ATX 100 Mhz
- RAM 32 Mo SDRAM PC 100
- Disque dur 4,3 Go UDMA
- Carte Intel I740 8 Mo AGP X2
- Carte accélératrice 3D FXII 12 Mo PCI
- CD-ROM 36X EIDE multiread
- Chipset son Yamaha 740XG PCI
  100% compatible Sound Blaster
- Haut Parleurs 120W PMPO
- Ecran 15" Pitch 0,28 NE
  Garantie 1 an sur site
- Boîtier moyen tour 250W ATX CE
- Lecteur 3"1/2 1,44 Mo
- Clavier 105 t. PS/2 + tapis
- Souris Logitech Pilot+ PS/2

7590 F T.T.C
SOIT 1167,69 EURO

- Intel Pentium II 333 Mhz 512 Ko de cache
- Carte mère ASUS P2B 440BX
- RAM 64 Mo SDRAM PC 100
- Disque dur 8,4 Go UDMA
- Carte Aft Xpert Play 98 8 Mo AGP X2
- Carte accélératrice 3DFXII 12 Mo PCI
- CD-ROM 36X EIDE multiread
- Carte son Sound Blaster 128 PCI
- Kit Altec Lansing ACS45 caisson de basse + 2 HP
- Ecran 17" 1280x1024 p. 0,28 NE
  Garantie 1 an sur site
- Graveur Philips/Trakdata 2X/2X/6X IDE
- Carte Fax-modem Olitec 56K V90 PCI
- Boîtier moyen tour 250W ATX CE
- Lecteur 3"1/2 1,44 Mo
- Clavier 105 t. PS/2 + tapis
- Souris Logitech Pilot+ PS/2

12890 F T.T.C
SOIT 1983,08 EURO

GARANTIE 3 ANS
1 an PMO + 2ans MO

Tarif expédition :
Configuration = 450 FTTC
Pour nos expéditions partout en France nous faisons confiance à TAT EXPRESS

EN DECEMBRE POUR MIEUX VOUS SERVIR

Magasin ouvert 7 jours sur 7 de 11H à 12H30 et 14H à 20H

01 46 28 97 11
Fax : 01 46 28 97 22
43/45 rue de Cîteaux 75012 PARIS M° Faidherbe Chaligny ligne 8

PC ONE

Portrait

Ron Gilbert

Pour inaugurer la rubrique Portrait, qui retracera tous les mois la vie d'un grand nom du jeu vidéo, il fallait un personnage haut en couleur. Ron Gilbert, de passage à Paris pour la présentation de Total Annihilation : Kingdoms, n'y a donc pas échappé !



Maniac Mansion, Indiana Jones et la Dernière Croisade, The Secret of Monkey Island, Total Annihilation... Autant de productions sur lesquelles Ron a travaillé. Depuis toujours intéressé par les jeux vidéo, celui-ci s'est tout logiquement lancé dans des études d'informatique après le lycée. Comme l'enseignement y était trop formel, Ron a dû apprendre seul à créer et *designer* des jeux. Ces efforts n'auront pas été vains puisqu'il a rapidement été embauché par LucasFilm. Pendant environ deux ans, il effectua des conversions de jeux sur Commodore 64 puis il travailla sur Maniac Mansion. Il en réalisa les graphismes avant d'enchaîner sur ceux de Indiana Jones et la Dernière Croisade. De fil en aiguille, les dirigeants de LucasFilm lui faisant confiance, il prit la direction d'un grand projet : The Secret of Monkey Island. Ron ayant toujours été passionné par les pirates des Caraïbes, il n'est pas étonnant que le monde dans lequel se déroule son premier jeu d'aventure soit celui des flibustiers ! Il poursuivit ensuite la série avec Monkey Island 2 : LeChuck Revange de qui devint une référence en matière de jeu d'aventure. Mais Ron ayant besoin de liberté, il décida de quitter LucasFilm pour fonder sa propre compagnie. À travers elle, il créa de nombreux jeux d'aventure pour enfants inconnus en France puis il décida de prendre un virage radical en la renommant Cavedog et en débutant la création d'un jeu de stratégie en temps réel exploitant la 3D : Total Annihilation. Le jeu eut un succès retentissant mais Ron avoue que, s'il en avait l'occasion, il concevrait Total Annihilation différemment afin de le rendre plus humain. Pendant ce temps, la série des Monkey Island continuait et le troisième *opus* (The Curse of the Monkey Island) voyait le jour en 1997. D'après Ron, Larry Ahern et Johnatan Ackley, deux de ses amis responsables du projet, ont fait du bon boulot. Ron nous a d'ailleurs promis de revenir à ses premières amours et de recréer des jeux d'aventure traditionnels. Nulle question ici de ces simili-jeux d'aventure nouvelle génération ! ■

Sébastien Tasserie

Maniac Mansion (1985)



Indiana Jones et la Dernière Croisade (1989)



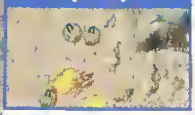
Secret of Monkey Island (1990)



LeChuck Revenge : Monkey Island 2 (1992)



Total Annihilation (1997)



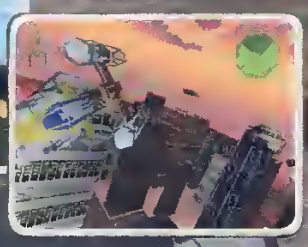
Fiche d'identité

Nom : Gilbert
Prénom : Ron
Date de Naissance : 31 janvier 1961
Nationalité : américaine
Situation de Famille : célibataire
Jeux en développement : Total Annihilation : Kingdoms et Grim Fandango
Jeux préféré : Command & Conquer
Production personnelle favorite : The Secret of Monkey Island

STAR WARS™ ROGUE SQUADRON™ 3D

PILOTE D'ÉLITE DE L'UNITÉ ROGUE SQUADRON, COMBATTEZ L'EMPIRE.





Endossez la combinaison de pilote de Luke Skywalker, leader de l'unité Rogue Squadron. Pilote de X-wing, Y-wing, A-wing et snowspeeder, menez les forces de l'Alliance Rebelle contre l'Empire sur plus de 15 niveaux tout en 3D dans l'univers de *La Guerre des Etoiles*™.

Pulvérisez AT-ATs, TIE fighters mais aussi tous les autres vaisseaux impériaux jusque dans la tranchée de l'Etoile Noire.

Produit et distribué par Ubi Soft

http://www.ubisoft.fr

3615 Ubi Soft

ACCELERATION DE PASSION

www.lucasarts.com/products/rogue

www.starwars.com

LUCAS Arts

BD CUI CUI

Tchip tchip



Onze ans après, le zozio du temps revient avec son copain Javin. En quête d'aventure, le jeune Bragon quitte la ferme familiale. Sa route va croiser celle de Javin et cette nouvelle amitié sera entachée par les caprices de la princesse Mara. Monstres et brigands attendent celui qui deviendra le héros des quatre premiers tomes. Finalement, entre facilités scénaristiques et historiette passionnante naît un sentiment mitigé de plaisir et de déception. Bien, mais aurait pu faire mieux.
La Quête de l'oiseau du temps : L'Ami Javin
Loisel/Le Tendre/Lidwine
Éd. Dargaud – 98 F.

CINOCHE

Dent de velours et séduction



Wesley Snipes est Blade, le « day walker », celui qui marche le jour. Chasseur de vampires et vampire lui-même, il a consacré sa vie à venger sa mère qui trouva la mort en accouchant, alors qu'elle venait de se faire mordre... Ce film est un monument de la série B moderne, avec sa mise en scène « clipée », ses effets spéciaux décoiffants et ses hectolitres d'hémoglobine... Slurp !
Blade – Stephen Norrington.



COMICS

Hou, les cornes !

Daredevil avait jusqu'à présent su échapper aux refontes intempestives et inutiles si chères au cœur de son éditeur Marvel. L'arrivée de Kevin Smith (scénario) et Joe Quesada (dessin) a pourtant permis à ce titre de revivre la fièvre du numéro 1. Pourquoi ? Les voies du seigneur des Ténèbres sont elles aussi impénétrables.
Daredevil #1 - K. Smith et J. Quesada – Marvel – 20 F.

BD À L'ITALIENNE

Les jeux de la mort et du hasard



Giacomo C., le gentilhomme un peu canaille et très porté sur l'aventure, revient pour une neuvième enquête dans la Venise du XVIII[e] siècle. Entre deux duels et un batifolage, il devra démêler une conspiration visant à éliminer l'ingénieur chargé de la restauration d'une mystérieuse horloge. Raffiné et joliment croqué, cet album est un agréable voyage dans le temps.
Giacomo C. T.9 : L'heure qui tue
Dufaux/Griffo – Glénat – 58 F.

La Pierre des étoiles



Un équilibriste qui passe le plus clair de son temps à tout escalader va croiser une mystérieuse pierre offerte aux humains par des aliens. Quelle infortune ! Car c'est le point de départ d'une aventure complètement loufoque où l'on a parfois du mal à démêler le vrai du faux, les métaphores, du reste de l'histoire ! Un roman assez fou furieux, un brin brouillon, mais que Lewis Carrol n'aurait pas renié !
Roger Zelazny
Denoël/PDF – 40 F env.

La Compagnie noire



La Compagnie noire, c'est un peu notre légion étrangère. Tous les rebus de la société s'y retrouvent pour oublier leur trouble passé. Mais la Compagnie noire, c'est une famille. La seule qu'ils ont. Et elle est aujourd'hui au service de la Dame, incarnation du Mal, que les rebelles tentent de détrôner. Un roman d'héroïc-fantasy sombre et violent au scénario passionnant mais malheureusement desservi par un style lourd et décousu.
Glen Cook
Éd. L'Atalante – 97 F.

Le Château d'Eppstein





LIVRE DES ÉTOILES

Un mythe pas mité

Bien plus qu'un catalogue ou qu'un livre de référence, ce gros guide tout plein de belles photos et de dessins examine la trilogie en profondeur : pourquoi fascine-t-elle, comment a-t-elle synthétisé les contes et légendes de notre enfance ? Les questions sont pertinentes, les réponses également. On y découvre l'œuvre de Lucas sous un jour nouveau, tout en approchant enfin sa symbolique. Du bien bel ouvrage.
Star Wars, La Magie du mythe – Mary Henderson Presses de la Cité – 149 F.

CHEF-D'ŒUVRE ANIMÉ

Poupée chinoise



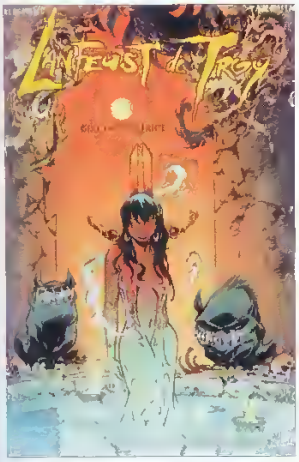
L'envahisseur est aux portes de la Chine. Un homme par foyer est appelé à remplir les rangs de l'armée. Dans la famille de Mulan, l'homme, c'est son père, âgé et infirme. Sans se soucier de l'honneur de son nom, elle se fait passer pour un homme et part se battre ! Telle est l'histoire du dernier Disney : mûre, dure, adulte. Le résultat ? Un chef-d'œuvre. Absolu.
Mulan – B. Cook & T. Bancroft.

JEU DE CARTES

À en perdre la tête



Dans une ambiance révolutionnaire et franchement débridée, *Guillotine* propose de trancher gaiement dans le vif et sans se prendre la tête (!). But du jeu : incarner un bourreau sous la révolution et décapiter les nobles les plus prestigieux. Les règles sont simples, les parties, pas trop longues, mais on s'amuse un peu moins qu'à Oh les nains ou Elixir.
Guillotine – Halloween Concept – 99 F.



BÉDOCHE

Troy fois deux, Cixi

Revoilà notre apprenti forgeron qui tente d'éradiquer la domination maléfique de Thanos. Dans cet épisode, Cixi trahit ses amis et va retrouver le grand méchant pour devenir sa compagne. Notre héros, toujours secondé par la ravissante Cyan, le sage Nicolède et leur adorable troll sanguinaire, s'en prend tout simplement aux dieux. Rien que ça. Finalement, on se retrouve avec un excellent album, certes, mais aux dessins inégaux selon les pages.
Lanfenst de Troy T.6 – Arleston/Tarquin – Éd. Soleil – 79 F.

On connaît surtout Alexandre Dumas pour ses fabuleux romans de cape et d'épée, moins pour ses romans d'ambiance comme celui-ci. Il nous conte l'histoire d'un adolescent oublié au fond d'un château familial désert, et dont le père a malencontreusement assassiné la mère. Mais comme Dumas lorgne du côté du roman gothique anglais, la trépassée reviendra d'entre les morts... Bizarre et un peu sinistre, cette réédition est idéale pour une veillée au coin du feu
Alexandre Dumas – Le Cabinet noir – 49 F.

Le Livre du nécromant



Revoilà, pour ce cinquième tome des Arcanes de l'épée, les aventures du jeune Simon et de ses compagnons, le troll Binabik et le prince Josua. Les rebelles s'organisent peu à peu mais le maître de l'orage, décidé à régner une bonne fois pour toutes sur le monde, lance ses armées contre leur place forte. Un roman toujours aussi bien écrit, toujours aussi passionnant, mais qui marque un peu le pas. On attend donc la suite...
Tad Williams - Éd. Rivages/Fantasy-145 F.

L'Archer vert



Un château hanté, un pacte avec le diable, un mariage avec la mort, un usurpateur, un crime : pas de doute, on nage en plein roman gothique ! Parue au début du siècle et enfin rééditée, cette histoire sombre met en scène un assassin inquiétant, insaisissable et terrible. Et en plus, l'intrigue fantastique devient peu à peu policière ! Inutile d'espérer reprendre son souffle après avoir commencé la lecture de ce dangereux roman !
Edgar Wallace – Petite Bibliothèque Ombres – 69 F.

EXTENSION AD&D

Un monde de ténèbres



Rien ne va plus à Château-Zenthil, la vieille cité où règne le Réseau noir et le trafic d'influence ! Pour en savoir plus, un important livret détaille son histoire passée et présente, ses intrigues et ses personnages importants. De plus, trois grandes cartes représentent la ville, ses environs et la région. Des aventures et des fiches de monstres complètent ce cadre de jeu sombre et plutôt réussi.
Les Ruines de Château-Zenthil Descartes Éditeur – 249 F.

JEU DE NAINS...

...jeux de vilains !

Deux minutes pour lire les règles, trois pour faire une partie : quelques heures de franche rigolade. Ce gentil petit jeu de cartes sur plateau est doté de règles ultra-simples et plaira aux petits zé aux grands. But : faire tirer une corde par deux bandes de nains dans un jardin. *Fun*, rapide et dynamique, ce jeu de nains est idéal pour se détendre quelques instants.
Oh les nains ! – Asmodée Éditions – 100 F.

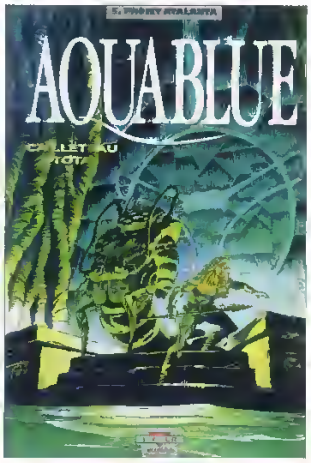


CD EXTRA

Monstre multimédia



Le dernier Bilal rebondit sous forme *high-tech* avec un CD bizarre, mi-B.O., mi-multimédia. D'un côté une compilation Techno-World Music, de l'autre, 250 Mo de bonheur. Ces derniers recèlent une analyse pointue du « monstre » par Bilal (*himself*) mais aussi un petit film de huit minutes tourné par le maître. Rien que pour lui, procurez-vous cette galette !
CD-ROM Le Sommeil du monstre Humanos / Sony Music – 150 F env.



BEUDEU

Bleu comme l'enfer

Putain, cinq ans ! Cinq ans que l'on attendait ce cinquième et dernier volume des fabuleuses aventures de Nao et de son peuple indigène. Toujours aux prises avec la multinationale désireuse de vider la planète Aquablue de ses ressources, les héros mettent enfin un terme à cette superbe série. Ciro Tota remplace Vatine au dessin et s'il ne l'égale pas en finesse, avouons qu'il s'en sort remarquablement bien. Le résultat valait bien la peine d'attendre.
Aquablue – T.5 – Cailleteau/Tota – Éd. Delcourt – 75 F.

L'Héritage de Saint-Leibowitz



Pour les fans de Miller, la parution de ce roman en deux tomes est un événement : pensez donc, il s'agit de la suite de Un cantique pour Leibowitz, *un classique de la S.-F. sorti il y a trente ans ! On replonge donc dans un monde postapocalyptique où l'Église a repris le pouvoir, et l'on suit un moine en pleine quête initiatique. Entre* Le Nom de la rose *et Moorcock, cette excellente histoire se vit comme elle se lit !*
Walter M. Miller – Denoël PDF – Cat. 6

La Dernière Cantate



Et si les grands compositeurs allemands se transmettaient un secret par l'intermédiaire de leurs œuvres ? Et si une étudiante du Conservatoire découvrait son existence par hasard ? Voila une drôle d'histoire en forme d'énigme historique... On y découvre un Jean-Sébastien Bach versé dans l'occultisme, des musiciens assassinés et une drôle de machination vieille de plusieurs siècles. Philippe Lelelis a construit un roman savant et ludique, riche en flashs-back *et en faux-semblants. Le suspense est assez convainquant, quant au mobile des différents crimes qui ensanglantent le récit, il est tellement simple qu'on n'y songe pas une seconde ! Cette cantate sonne donc plutôt juste même si quelques petites longueurs viennent parfois ralentir la progression de l'histoire. La clé du mystère, quant à elle, est originale, inattendue et on imagine très bien ce livre adapté au cinéma ou mieux, en jeu d'aventure ! Roberta Williams s'en inspirera peut-être ?*
Philippe Lelelis – Éd. J.-C. Lattès – 119 F.

Auchan + EIDOS INTERACTIVE

RETROUVEZ L'UNIVERS FANTASTIQUE DE LARA CROFT



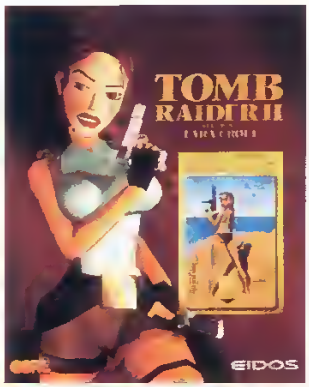
Statuette Lara Croft :
Moulage Résine
Hauteur 38 cm



Disponibilité : 20 novembre



Disponible



Disponible

Offre valable dans la limite des stacks disponibles.
Possibilité de cammander par téléphone au 03 20 69 26 97*
ou par Internet : http://www.auchan.fr*
* hors frais de port

LA VIE AUCHAN.
ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS.

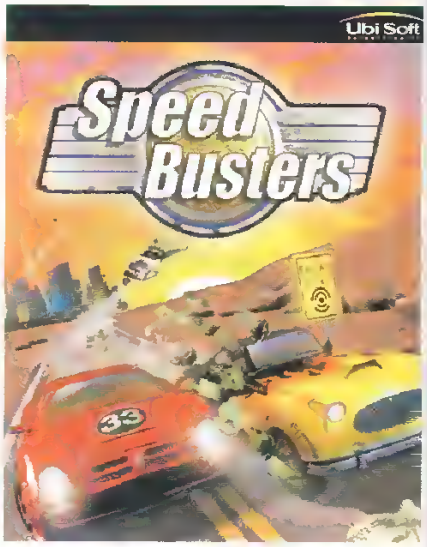
Auchan + UBI SOFT



Le nouvel épisode de la série des Settlers. Plus d'un million de fans attendent leur retour.
Disponibilité : 20 novembre.



La suprématie oérienne totale : deux simulations en une !
Disponible



De la frime, des flics et un max de fric...
Disponibilité : 20 novembre

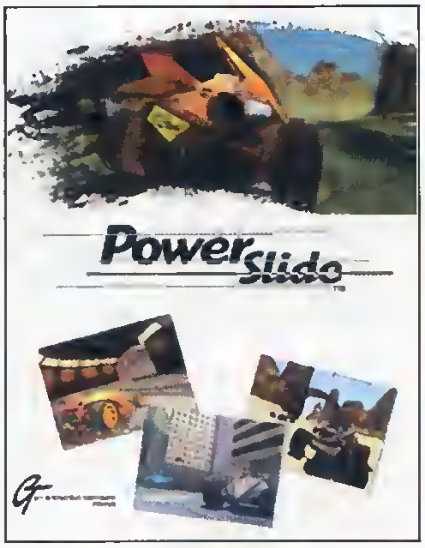
Offre valable dans la limite des stocks disponibles.
Possibilité de commander par téléphone au 03 20 69 26 97*
ou par Internet : http://www.auchan.fr*
** hors frais de port*

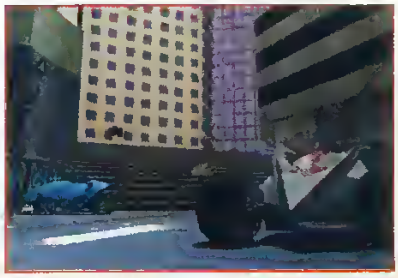
LA VIE AUCHAN.
ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS.

Auchan + GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

ACCROCHEZ VOTRE CASQUE, VOUS AUREZ BESOIN DE VOTRE TÊTE !







Disponilité : 20 novembre



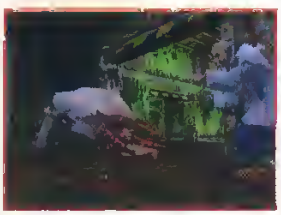


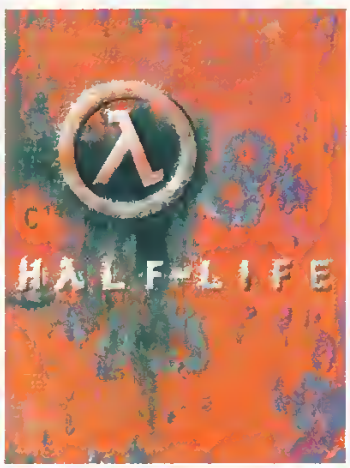
Offre valable dans la limite des stocks disponibles.
Possibilité de commander par téléphone au 03 20 69 26 97*
ou par Internet : http://www.auchan.fr*
* hors frais de port

LA VIE AUCHAN. ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS.

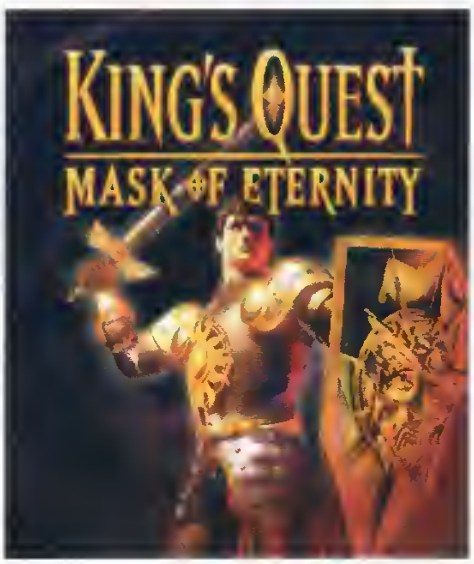
Auchan + CENDANT SOFTWARE











Un univers d'un réalisme étonnant accompagné d'une ambiance terrifiante feront sans aucun doute d'Half Life un véritable hit de cette fin d'année.
Disponibilité : 30 novembre.

Dans la pure lignée des jeux d'aventures signés Sierra...
Disponibilité : 30 novembre

Offre valable dans la limite des stocks disponibles.
Possibilité de commander par téléphone au 03 20 69 26 97*
ou par Internet : http://www.auchan.fr*
* hors frais de port

LA VIE AUCHAN.
ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS.

Auchan + Packard Bell.

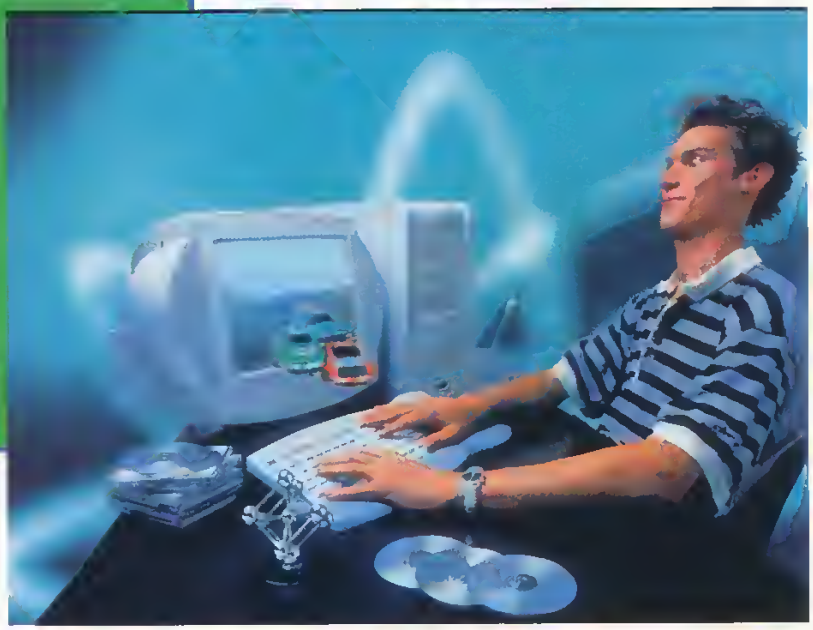
12990 F TTC

LA SÉLECTION
PACKARD BELL
Platinum 350 V2

intel inside pentium II

3Dfx interactive

- Processeur: Intel PII 350 Mhz
- Disque dur : 6,4 Go Ultra DMA
- Mémoire cache : 512 Ko
- Mémoire vive : 64 Mo SDRAM
- Carte graphique : 3D AGP 2x ATI XPERT 98
- Accélérateur graphique : 3D fx Voodoo 2
- Mémoire vidéo : 8Mo
- Carte son : 3D PCI 64 voix A3D Interactive
- DVD Rom (5 CD Rom) : 4ème génération
- Modem fax : Rockwell 56Kbps
- Ecran : Fulsar 15" avec caisson de basses 1+1W
- Garantie : 1 an sur site



LE + PRODUIT

- *40 CD Rom dans tous les domaines.*
- *Suprême plaisir : une collection de logiciels d'une richesse exceptionnelle. Entre autres, pour les joueurs : Fall Out, Total Annihilation, RedLine Racer, Ultimate Race Pro et le DVD Blade Runner.*
- *Communication numérique et accès efficace à Internet : le monde s'ouvre à vous*



Offre valable dans la limite des stocks disponibles.
Possibilité de commander par téléphone au 03 20 69 26 97*
** hors frais de port*

LA VIE AUCHAN.
ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS.

Auchan + BOWER

9990 F TTC

LA SÉLECTION BOWER Titos

- Processeur: Intel Celeron 333 Mhz
- Mémoire : 64 Mo SDRAM
- Disque dur : 4 Go
- Carte graphique : 3D Charger AGP 4Mo (ATI)
- Lecteur CD ROM/DVD : 32x
- Souris : Intellimouse
- Ecran: plat LCD 12.1 Couleur TFT
- Logiciels : Windows 98 et Works 4.5 + Money 98 sur CD Rom
- Garantie : 1 an sur site

intel inside celeron

ECRAN PLAT



Offre valable dans la limite des stocks disponibles.
Possibilité de commander par téléphone au 03 20 69 26 97*
** hors frais de port*

LA VIE AUCHAN. ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS.

Auchan + BOWER

5990 F TTC

LA SÉLECTION
BOWER
Ergos K6-2 350

- Processeur: AMD K6-2 350 Mhz
- Carte graphique : AGP Productive G100 4Mo
- Disque dur : 4 Go
- Lecteur CD ROM: 32x
- Windows 98 CD, Works 4.5 CD
- Ecran: Philips 15" 105 S
- Garantie : 1 an sur site



Offre valable dans la limite des stocks disponibles.
Possibilité de commander par téléphone au 03 20 69 26 97*
** hors frais de port*

LA VIE AUCHAN. ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS.

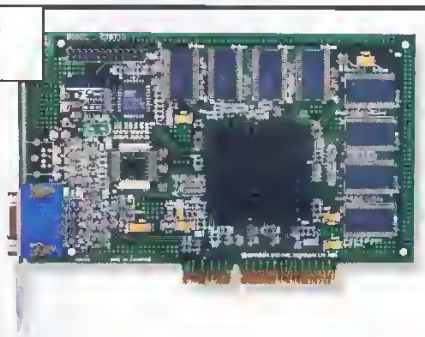
3D Blaster Riva TNT & 3D Blaster Banshee

Grâce à ces deux nouvelles cartes 2D/3D équipées des chips TNT et Banshee, Creative Labs, le leader des cartes son, semble bien décidé à s'imposer dans le monde des cartes graphiques.

Après la 3D Blaster Voodoo 2, Creative revient en force avec la 3D Blaster Riva TNT et la 3D Blaster Banshee. Rappelons que si le 3Dfx Banshee est un *chipset* plutôt basé sur des solutions d'ancienne génération (compatibilité Glide, AGP inexploité, limitation à 16 bits en 3D), le nVIDIA Riva TNT est clairement une solution d'avenir (optimisation DirectX 6.0, *multitexturing*, *bump mapping*, AGP 2x, mode 32 bits en 3D). Le Banshee sera donc plus adapté à une amélioration de votre configuration Socket 7, par exemple, alors que le TNT sera parfait pour un Pentium II. C'est d'ailleurs ce que Creative a envisagé puisque les cartes que nous avons testées étaient au format PCI pour la Banshee et AGP pour la TNT. Côté installation, les deux cartes ne posent aucun problème et les *drivers* se sont montrés d'une stabilité exemplaire. Pour ce qui est des performances, elles sont tout simplement exceptionnelles et aucun des jeux actuels ou à venir ne mettra à mal une de ces deux cartes. En effet, en plus de la 2D, la Banshee et la TNT vous offrent des résultats en 3D supérieurs à ceux d'une Voodoo 2 !
Il est à noter que pour l'instant, sur la plupart des jeux, on observe des performances similaires. À part Quake II qui utilise le *multitexturing* (utilisé dans les prochains jeux DirectX 6.0) et qui donne donc l'avantage à la TNT. Il en est de même pour les effets 3D comme le *bump mapping* ou le mode 32 bits qui seront bientôt de mise pour les jeux 3D sous DirectX 6.0. Bien sûr, la carte Banshee est compatible Glide, mais ce mode est en train de disparaître peu à peu au profit du Direct3D.
Pour l'instant donc, pas de grandes différences entre les deux cartes, la Banshee suffisant largement pour le moment. Mais dans les prochains mois, la TNT devrait prendre le dessus sur cette dernière qui sera peu à peu dépassée, vu ses limitations.
En ce qui concerne les cartes concurrentes basées sur les mêmes *chipsets*, les deux cartes de Creative s'en tirent plutôt bien. On obtient en effet des performances très proches et aucune différence de l'ordre de plus d'une demi-image par seconde n'apparaît. Enfin, ces deux cartes ont le bon goût de tirer les prix vers le bas, d'autant que la TNT est livrée avec Incoming, Forsaken et une édition spéciale de Scala, un logiciel de montage multimédia. La 3D Blaster Banshee, moins chère, est elle aussi, accompagnée de Incoming.

Philippe Ramelet

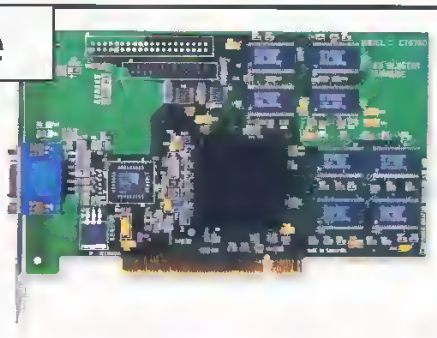
3D Blaster Riva TNT



Constructeur: Creative
Langue: française
Prix: env. 1300 F
Garantie: 3 ans

★★★★★

3D Blaster Banshee



Constructeur : Creative
Langue : française
Prix : env. 900 F
Garantie: 3 ans

★★★★★

saitek

CYBORG 3D
Digital Stick



Réglage de la longueur de la tête



Réglage de l'angle de tête

Digital

Manette des gaz avec position droitier/gaucher





Ajustement de la taille de la main





Fonction twist 3D

C'est aussi...



X36

Le X36 combine un throttle et un joystick pour donner à votre simulateur de vol ou votre jeu d'aventure...



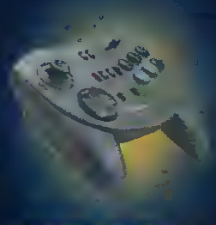
Cyborg 3D Digital Pad

Manette à technologie digitale programmable pour PC



PC Dash

Finis les raccourcis clavier à connaître par cœur ! Avec le PC Dash toutes les fonctions de vos jeux sont à la portée de vos doigts



X6-33m

Pad 6 boutons digital / analogique + throttle pour PC

transecom une société du groupe Saitek

Renseignements au 01 30 16 58 30. E-mail : transtpv@club-internet.fr
http://www.saitek.com

Brochure gratuite sur simple renvoi de ce coupon à TRANSECOM, 12, avenue des Morillons, P.A. Les Doucettes, 95140 GARGES LES GONESSE. Indiquez SVP :

Nom, prénom

Adresse

Date de naissance

Configuration ma

Wingman Formula Force

Après les joysticks, voilà que les volants se mettent à leur tour au retour de force. Cette fois-ci, c'est Logitech qui s'y colle avec le Wingman Formula Force qui a tout pour séduire les amateurs de course de voiture.

Si vous êtes un *fan* de simulation automobile et que vous ne savez pas quoi offrir à votre PC pour les fêtes, Logitech a pensé à vous. Comme son nom l'indique, le Wingman Formula Force est un volant à retour de force. Si pour les *joysticks* le retour de force passait plus pour un gadget, il prend toute son ampleur dans le monde des volants.

Ce qui frappe de prime abord chez le Formula Force, c'est son aspect qui surprend agréablement. Son *look* a en effet été soigné et le volant respire la qualité, notamment parce qu'il est gainé de rouge et fait penser à celui d'une Ferrari. Toutefois, et c'est dommage, le pédalier n'a pas eu droit au même traitement et fait un peu toc par rapport au reste. Côté fixation, ce sont deux pinces solidaires du volant qui bloquent efficacement celui-ci. Il en est de même côté ergonomie : le volant en lui-même est un modèle du genre, puisqu'il se place parfaitement dans les mains et son gainage empêche tout glissement dû à la sueur. Alors que les pédales sont un peu trop molles à mon goût, leur précision est toutefois assez correcte. Pour ce qui est du retour de force, le Formula Force est tout simplement surprenant. Il utilise en effet un système par câble d'acier qui permet un champ d'effets très large Dans Need for Speed III, qui est l'un des (trop) rares jeux à utiliser efficacement le retour de force, les sensations sont tout simplement fantastiques. On ressent les vibrations du moteur en fonction du régime, chaque collision est sanctionnée par un choc assez violent et la nature du revêtement (terre, plancher ou route) est fidèlement transmise au volant.



Et tout cela sans aucun temps de réponse perceptible. En revanche, si les effets bénéficient d'une excellente sensibilité et sont très variables, ils manquent de puissance. C'est dommage mais malheureusement, aucun volant n'est parfait. Il est à noter que même dans les jeux sans retour de force, il donne des résultats largement au-dessus de la moyenne. La course du volant est en effet assez ample et progressive et le centrage est parfaitement effectué par le retour de force. Encore une fois, on regrettera que le pédalier ne soit pas à la hauteur du volant, cela aurait fait du Formula Force un produit quasiment parfait. Enfin, il faut préciser que ce genre d'accessoire reste pour l'instant réservé aux amateurs de courses de voitures. Et plus particulièrement à ceux qui sont prêts à investir une telle somme, les 1 500 F demandés pour ce petit bijou pourront en effet en rebuter plus d'un.

Philippe Ramelet

Wingman Formula Force

Constructeur: Logitech

Logiciels: F1 Racing, Motor Head

Prix: env. 1 500 F

★★★★

YAMAHA

WAVEFORCE™ 192 XG

PCI

CARTE SON



UN SON D'UNE QUALITÉ EXCEPTIONNELLE POUR LE JEU COMME POUR LA MUSIQUE!

Caractéristiques de la WaveForce 192XG :

Technologie sur Bus PCI : Optimisez les performances de votre système et économisez vos ressources processeur grâce au bus PCI.
Installation simple : la WaveForce 192XG est entièrement Plug'n Play selon les critères définis par Microsoft
Le format XG de Yamaha : Une formidable extension du format General Midi vous apportant une multitude d'effets et de sonorités pour une qualité de son optimale et une création sonore sans limites
La table d'onde XG : intégré à la WaveForce, le processeur XG vous apporte 64 voix de polyphonie 676 sonorités d'instruments et 21 kits de percussions
Sondius-XG™ Acoustique Virtuelle (SVA) : la WaveForce 192XG vous apporte également un synthétiseur à modélisation physique très sophistiqué vous permettant l'imitation parfaite d'un instrument par calcul mathématique Avec 256 voix pour vos solos d'instruments et des performances haut de gamme le synthétiseur SVA vous offrira des reproductions d'instruments à vent de qualité acoustique a vous couper le souffle !
Son 3D de qualité professionnelle : découvrez le son 3D positionable de la WaveForce avec seulement 2 haut-parleurs

Une offre logicielle puissante :

XGWorks Lite : logiciel de création et séquenceur musical gérant jusqu'a 100 pistes et tous les paramètres XG de façon conviviale
Classic 100 : lecteur midi disposant d'une sélection de 100 morceaux de musique classique et d images (Format Sondius XG et Midi)
YStation 32 : Console de lecture et d enregistrement multimédia
S-YXG50 SoftSynthétiseur : un puissant synthétiseur logiciel capable de jouer 16 voix multi-timbrales avec des centaines de sons WaveTable de haute qualité et des effets surprenants
Midi Plug et Sound VQ : outils Internet permettant de jouer des fichiers Midi XG à travers votre navigateur et de compresser vos fichiers son pour leur diffusion
Yamaha Wave Editor TWE : un éditeur de formes d'onde (wav) simple d'emploi qui vous permet de jouer, d'éditer et d'enregistrer des fichiers wave
DemonStar (Version shareware) : découvrez cet excellent Shoot them up bénéficiant d une bande son optimisée au format XG
Final Fantasy VII : la version de démonstration du célèbre jeu de rôle également optimisé pour la WaveForce 192 XG


XGWorks Lite

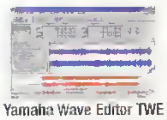

Classic 100


YStation 32


S-YXG50 SoftSynthétiseur


Midi Plug


Sound VQ


Yamaha Wave Editor TWE


Final Fantasy VII
Courtesy of SquareSoft Co Ltd

Designed for Microsoft Windows NT Windows 95
Designed for Microsoft Windows NT Windows 98
YAMAHA AUDIO built-in
XG
SONDIUS-XG™
Sensaura 3-DIMENSIONAL AUDIO



Complétez idéalement votre configuration avec l'un des modèles d'enceintes multimédia Yamaha série YST

YAMAHA
YAMAHA MUSIQUE FRANCE
DIVISION INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE
BP 70 77312 Marne-la-Vallée Cedex 02

Support Technique en ligne Yamaha : http://WWW.WAVEFORCE.COM

Platinum 350 V2

Les configurations proposées par les grands constructeurs ont souvent manqué d'attrait pour les joueurs. Mais Packard Bell semble vouloir changer le cours des choses puisqu'il a intégré la fameuse carte 3Dfx Voodoo 2 dans sa nouvelle gamme Platinum.



Les grands constructeurs sont longtemps passés à côté de la vague des cartes accélératrices 3D, laissant aux utilisateurs le soin d'ajouter eux-mêmes ces sésames, aujourd'hui indispensables aux plaisirs du jeu. Tout cela est maintenant du passé avec le Platinum 350 V2, machine spéciale « prêt-à-jouer ». Pour ce faire, Packard Bell a équipé celui-ci d'un Pentium II cadencé à 350 MHz qui subviendra aux besoins en puissance de n'importe quel jeu actuel. Côté mémoire vive, le PC comprend 64 Mo de SDRAM, ce qui représente le minimum standard pour jouer confortablement. Le tout est évidemment intégré à une carte mère BX Intel. Pour la partie graphique, c'est l'ATI Xpert 98 AGP en version 8 Mo qui a été choisie. Notamment grâce à ses qualités indéniables pour la décompression MPEG2. Car le Platinum 350 V2 est équipé d'un lecteur de DVD-ROM 5x de Toshiba, lecteur performant s'il en est et qui de plus lit les CD-ROM en 32x. En effet, quoi de plus agréable après un bon jeu que de regarder un DVD vidéo ? Le tout est bien entendu épaulé par une Voodoo 2 équipée de 8 Mo de mémoire également. Cette dernière permet d'atteindre une qualité en 3D jusqu'il y a peu inégalée. Elle gère en effet le *multitexturing* et permet d'atteindre le 800 x 600. Certes, on aurait préféré voir ici une carte 2D/3D, comme une Banshee par exemple, mais aucune carte de ce genre n'est malheureusement capable d'assurer une décompression MPEG2 correcte. Côté son, c'est la Montego A3D PCI de Turtle Beach qui a été choisie. Là aussi tout est fait pour le jeu, la connexion au port PCI permettant d'économiser de précieuses ressources processeur. Et cela tout en profitant de l'apport de l'A3D en matière d'effets et d'ambiance sonore, pour les jeux tels que Unreal, par exemple. Toujours pour le son, on notera aussi le panneau de contrôle sonore Diamond qui permet de piloter les enceintes à partir de l'unité centrale. On regrettera par contre que Packard Bell n'ait équipé ce PC que d'un écran 15" en standard, un 17" aurait été largement plus appréciable, autant pour les DVD que pour les jeux. Pour terminer ce tableau somme toute très honorable, on appréciera le choix du disque dur Maxtor 6,4 Go qui offre non seulement une taille plus que respectable mais en plus de bonnes performances. Enfin, pour compléter cette machine déjà bien fournie, le Platinum 350 V2 intègre aussi un modem 56K interne.

Bref, le bilan final est plutôt bon puisque cette configuration bien équilibrée est proposée aux alentours de 13000 F. Prix raisonnable de surcroît puisqu'il s'accompagne d'une offre logicielle qui en alléchera plus d'un.

Philippe Ramelet

Platinum 350 V2

Constructeur : Packard Bell

Caractéristiques techniques : PII 350 MHz, 64 Mo de SDRAM, carte mère BX, disque dur 6,4 Go IBM, ATI Xpert 98 AGP 2x, 3Dfx Voodoo 2 8 Mo, lecteur DVD 5x Toshiba, carte son Montego A3D Turtle Beach, Modem 56K interne, moniteur 15" Pulsar 54 BOE.

Logiciels : plus de 40 titres dont Windows 98, Tomb Raider II, Fallout, Redline Racer, Actua Soccer 2, Total Anihilation, Blade Runner DVD edition, PhotoImpact 4 SE, Word 97.

Prix : env. 13 000 F

★★★★

Saitek

CYBORG 3D
Digital Pad



Digital

C'est aussi...



X36
Le X36 combine un throttle et un joystick pour donner aux autres dimensions à vos jeux de simulation aérienne, de combat et d'aventure.



Cyborg 3D Digital Stick
Joystick numérique à technologie digitale s'adaptant entièrement à la taille de votre main.



PC Dash
Finis les raccourcis clavier à connaître par cœur ! Avec le PC Dash toutes les fonctions de vos jeux sont à la portée de vos doigts.



X6-33m
Pad à boutons digital / analogique + throttle pour PC.

transecom une société du groupe **Saitek**

Renseignements au 01 39 66 36 36, E-mail : transecom@club-internet.fr
http://www.saitek.com

Brochure gratuite sur simple renvoi de ce coupon à TRANSECOM
12, avenue des Morillons, P.A. Les Doucettes,
95140 GARGES LES GONESSE. Indiquez SVP :

Nom, prénom
Adresse
Date de naissance
Configuration mat

SB 128 PCI

À force d'entendre parler de 3D et d'effets sonores en tout genre, la plupart d'entre nous commencent à penser que leur bonne vieille SB 16 est peut-être boune à ranger dans un placard. Creative a apparemment pensé à nous, avec la SB 128, qui pourrait très bien devenir la nouvelle référence en entrée de gamme.



Le fossé entre la SB 16 et la SB Live semble enfin avoir été comblé grâce à la SB 128. Avec celle-ci, ceux qui n'ont pas les moyens de s'acheter l'excellente SB Live seront en effet comblés. Tout ce qui coûtait cher dans cette dernière a été supprimé, à commencer par le processeur d'effets. Creative a aussi retiré le SP/DIF qui, honnêtement, ne sert qu'aux musiciens et n'a gardé que le meilleur de la Live. Ceci afin de nous offrir une carte aux possibilités moins développées, certes, mais qui a conservé tous les éléments essentiels qui en font une bête de course sonore pour le jeu. En l'occurrence, ces éléments essentiels sont le *bus* PCI et l'EAX. En effet, le *bus* ISA semble avoir fait son temps et même les cartes son se mettent au *bus* PCI. Car même avec le dernier Pentium II, une petite économie en puissance CPU est toujours la bienvenue. Et c'est ce que permet la SB 128. Dans Incoming par exemple, on a observé un passage de 57 images par seconde avec une SB 16 à 72 images par seconde avec la SB 128. À ce niveau-là, ça n'est peut-être pas très visible à l'œil nu mais avec le temps, ce gain de puissance pourra s'avérer très appréciable, les jeux devenant de plus en plus gourmands. Pour ce qui est de l'EAX, il s'agit de la nouvelle norme de son 3D que Creative espère bien voir devenir le Glide du son 3D. Grâce à cela, la SB 128 hérite ainsi de la 3D, dernière mode en matière d'audio. Pour cela, elle dispose bien sûr de deux sorties haut-parleur ; car à moins d'être magicien, la 3D ne marche vraiment qu'avec quatre enceintes. Et sous Unreal, les effets sont carrément spectaculaires, un tir venant de l'arrière vous arrivera bien derrière les oreilles ce qui rend l'ambiance du jeu encore plus présente. Enfin, pour le reste, la SB 128 reste somme toute classique. Le MIDI est assez moyen et utilise d'ailleurs la mémoire vive du PC. Quant à son prix, il est assez correct puisque Creative livre cette carte pour environ 500 F, ce qui pour une telle qualité est peu cher payé. De plus, comme pour la SB Live, Creative a l'intention de proposer un *pack* avec quatre enceintes et un caisson de basses.

Philippe Ramelet

SB 128 PCI

Constructeur : Creative Labs

Caractéristiques techniques : carte son 16 bits, *bus* PCI, polyphonie 128 voies, table d'ondes en RAM 2 Mo, audio 3D EAX, 2 sorties audio

Logiciels : utilitaires de contrôle

Prix : env. 500 F

★★★★★



Il y a des façons plus simples de découvrir le retour de force.

WingMan FORCE

Mettez vos mains sur la manette WingMan Force™ [illegible] de jeu la plus réaliste que vous ayez jamais connue. Vous les sentirez vraiment. Explosions trépidantes, reculs à couper le souffle [illegible]. Notre technologie révolutionnaire [illegible] de haute précision pour que vous puissiez ressentir l'intensité de chaque force sur votre corps. Chaque sensation [illegible] aggression. Neuf boutons [illegible] Puce de contrôle [illegible] des réglages. [illegible] attendre ! [illegible]

www.logitech.com

It's what you touch.



Supernoël vous en
de nouveautés à





349F

HALF LIFE

Ayant provoqué l'intrusion de monstres venant d'un monde parallèle, le gouvernement envoie un commando pour les exterminer. Tous cherchent à vous éliminer.
Action 3D/Aventure. Code 72001.



359F

FIFA 99

Super Coupe d'Europe : deux divisions où vous pourrez jouer avec les plus grandes équipes européennes.
Saisons régulières : 12 championnat et 3 coupes paramétrables.
Editeur du championnat et de coupe : conditions météo calculées en fonction de la zone géographique du club et l'heure du match.
Sport football. Code 72225.



349F

GRAND PRIX LEGEND

Retrouvez les plus célèbres pilotes et écuries des années 60.
Cockpit virtuel en 3D.
Course F1/rétro. Code 72003.

1490F

Logitech

VOLANT WINGMAN FORMULA FORCE

Volant à retour de force.
- Technologie retour de force par câble exclusif I-Force.
- Sélecteur de vitesse style F1 et 4 boutons programmables.
- Pédales d'accélération et de freinage radiales.
- Système de fixation souple et facile à utiliser.
- Interface USB ou sans.
- Jeux : F1 Racing Motorhead. Code 71999.



NOUVEAU
SENSATIONS FORTES AU VOLANT

490F

Logitech

JOYSTICK WINGMAN INTERCEPTOR

- Joystick 9 boutons, molette radiale.
- 1 commande des gaz, 1 palier deux directions.
- 3 boutons à 2 directions sur le haut du manche.
- Jeux complets fournis : Warbirds et F-22 ADF (simulateurs de vol). Code 71103.



NOUVEAU
VOTRE NOUVEL ATOUT POUR LES SIMULATEURS DE VOL

taîne dans un tourbillon
ren plus finiiiiiiiiiiiiiiiir.



329F

MOTO RACER 2

0 nouveaux circuits, éditeur circuit. Deux modes de jeu : rade et Simulation. Jusqu'à 8 joueurs.
Course/moto/multi-joueurs. Code 71023.



399F

DUO'S

COMBAT FLIGHT SIM

La nouvelle référence du combat aérien ! Retrouvez-vous dans le cockpit des avions de la seconde guerre mondiale.
50F remboursés (voir conditions en magasin).
Simulateur combats aériens. Code 71[illegible]



349F

TOMB RAIDER III

e volet des aventures de Lara Croft. Des décors plus variés, plus vastes, nouveaux mouvements, véhicules et les excellentes tenues de LARA.
Action/aventure. Code 71[illegible]



349F

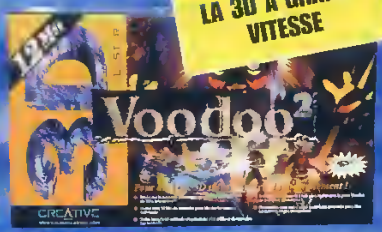
POPULOUS III

Une nouvelle façon d'incarner Dieu. Grâce à la Mana, vous sophistiquez le système de vos fidèles et pourrez ainsi exterminer les impurs. Vous disposez d'une variété impressionnante de pouvoirs divins : tremblements de terre, volcans, calamités diverses. Option multi-joueurs.
Stratégie/gestion. Code 72663.

990F

CARTE ACCÉLÉRATRICE 3D AVEC MODE DOUBLE

LA 3D A GRANDE VITESSE



•Carte accélératrice PCI basée sur le Voodoo2 de 3Dfx
•Equipée de 12 Mo de mémoire
• de textures, éclairage, accélération, filtrage

Soccer 2, G-Police, Incoming et Ultimate Race Pro
Code 69[illegible]

590F

JOYSTICK FREESTYLE PRO GAMEPAD

Microsoft

DUO'S

NOUVEAU
LE JOYPAD QUI SUIT VOS MOUVEMENTS DANS L'ESPACE





- Joypad 3D
- Contrôlez vos jeux d'action 3D en inclinant simplement le joypad dans la direction souhaitée
- Touche Sensor permettant un basculement en mode 3D vers le mode classique
- 8 boutons programmables (16 boutons programmables)
- 1 molette des gaz

Code 71[illegible]

•Jeu complet fourni : MotoCross Madness

Prix valables jusqu'au [illegible].
*Opération DUO'S : un logiciel acheté = un logiciel offert (voir conditions en magasin).

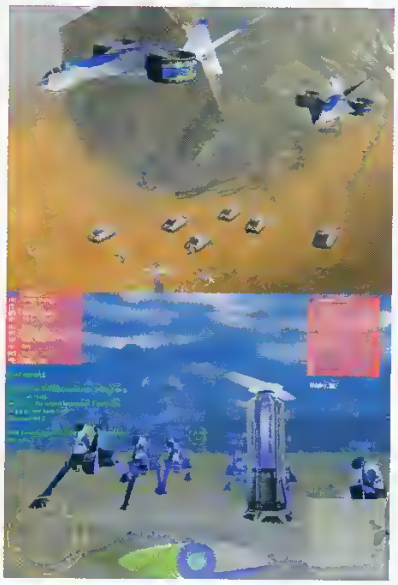
CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère

Liste et horaires des magasins :
Internet : www.conforama.fr
Minitel : 3615 CONFO[illegible]
Serveur Vocal : [illegible]

multiplayer

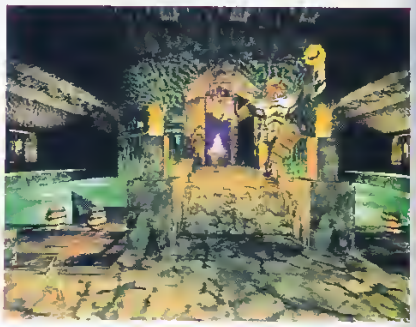
Le retour des Cyber, 2



Après Tanarus, et parallèlement au développement de Everquest, **989 Studios** (**www.989studios.com**) travaille sur un autre jeu *on-line*, cette fois-ci d'action en 3D temps réel appelé **CyberStrike 2**. Si la version commerciale comprendra 25 missions solo, le jeu reste conçu dès le départ pour le jeu *on-line*. Dans CyberStrike 2, chaque joueur pilote un CyberPod, une espèce de Mech, version plus agile. Chaque CyberPod peut être équipé d'armes à énergie (des lasers), ou à explosion (des missiles), délivrés, sous forme de *power-ups*, par un vaisseau mère en orbite planétaire. Le jeu introduira un élément de stratégie, puisqu'il sera aussi possible de poser sur le terrain des tours, qui serviront à alimenter les CyberPod en énergie, pomper l'énergie de l'autre, ou se dissimuler des radars ennemis. Une interaction poussée avec le décor permettra aux CyberPods de rentrer dans les bâtiments, *sniper* à partir des toits, se glisser le long des corniches d'une montagne, etc. Le jeu permettra à un maximum de deux équipes de huit joueurs de s'affronter, et devrait être disponible en fin d'année. ■



Tournoi irréel



__Epic MegaGames__ semble bien décidé à effacer les critiques faites aux modes Multijoueur de Unreal avec l'annonce, pour début 99, de __Unreal Tournament__. Peu d'informations ont filtré pour l'instant sur le produit, mais de par son nom, ce pourrait fort bien être une réponse directe à l'annonce faite en milieu d'année par ID Software de faire de Quake III un jeu exclusivement réseau et Internet. Si vous n'êtes pas encore équipé de ligne Numéris, c'est peut-être le moment de vous lancer ou de vous renseigner dans votre ville sur les modems-câble et satellite ! D'autres rumeurs font état d'un autre jeu en développement chez Epicet prévu lui aussi pour mi-99... Une enquête s'impose ! (Ndlr : Quel fin limier notre Fred...) ■

Pas chère ma connexion !

En général on évite de faire de la pub pour les fournisseurs d'accès Internet, mais pour ceux que le prix de l'équipement fait encore hésiter, il existe maintenant une offre assez exceptionnelle. Il s'agit du __Pack Internet__ offert par __Club-Internet__ : pour 250 balles environ, vous avez un kit de connexion au dit fournisseur, un CD Dictionnaire Hachette Multimédia 1999 pour jouer au frisbee, mais surtout, surtout.., un modem US Robotics 56K ! Évidemment cette offre est subordonnée à un abonnement d'un an à Club-Internet, mais comme ce dernier est loin d'être le plus cher du marché, ce n'est pas ce critère qui devrait vous faire reculer. Vous pourrez commander ce pack à partir du 24 novembre en appelant le 0801 800 900. ■



La couleur tombée du Net



Pour ceux qui souhaitent jouer à tête reposée sur le Net, Archmage est un jeu de stratégie tour par tour où chaque joueur incarne un mage cherchant à étendre son domaine, de préférence en débordant sur celui des autres. Vous devez ainsi construire une économie, lever des armées, étendre votre territoire et développer votre magie. Chaque mage peut se spécialiser dans un type de sorts, représenté par des couleurs, comme le vert pour tous les sorts en relation avec Mère Nature. En bref un jeu intelligent, et de surcroît d'accès gratuit, disponible sur le site http ://archmage.magewar.com/. ■

Supernoël et Cibox vous offrent la technologie Intel® Pentium® II... à prix Confo.



PROCESSEUR INTEL® PENTIUM® II 350 MHz.

PC CIBOX CSL 4076-EX.
Chipset Intel 440 BX. Mémoire 32 Mo SDRAM. Bus 100 Mhz. Disque dur 3,2 Go Ultra DMA. Vidéo 4 Mo AGP 2x 3D intégrée. Écran 17 pouces. CD ROM 32x. Carte son 16 bits. Modem Office V90 56 600. Enceintes 2X25 W. Logiciels d'un prix inférieur au déjeuner à domicile. Codes : PC 72125, Ecran 17" 71653.

Le PC + écran 17 pouces
7990F
ou 4 fois 1997,50F *

LOGICIELS FOURNIS :
TRAVAIL : Windows 98 livré avec son manuel, son CD et sa licence d'utilisation.
Antivirus. Formation à Windows 98. Money 99. MS Works 4.5.

* Mensualités exactes pour un 20/12/98. PAYEZ EN 4 FOIS SANS FRAIS : 1/4 à la commande, le reste en 3 mensualités égales sans intérêts. Opération réservée à la vente par FACET.

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère

Liste et lieux des magasins :
Internet : www.conforama.fr
Minitel : 3615 CONFO
Service Vente : 08 36 68 75 75

L'aventure sans fin



Black Isle Studios, une division de **Interplay** que l'on connaît surtout pour son futur Baldur's Gate, a accepté de prendre sous son aile protectrice, enfin son nom en tout cas, un jeu de rôle appelé **Infinite Worlds**, développé par VB Designs. Infinite Worlds reprend le concept ultraclassique à la Dungeon Master de l'exploration et nettoyage systématique des niveaux d'un bon vieux donjon des familles. La version Solo comprendra 30 niveaux et plus de 500 objets et monstres répartis sur une trentaine de niveaux. Bref, on vous passe les détails de la version solo, pour s'intéresser au concept Multijoueur qu'il est bon. Il s'annonce plutôt bien, en effet, puisque le jeu permettra à tout un chacun de créer son propre serveur, ainsi que son propre donjon grâce à un éditeur. Ensuite, notre cyber-maître de donjon pourra inviter un maximum de 32 aventuriers à venir déambuler dans ses sombres couloirs !
Ça vous rappelle pas le concept multijoueur jamais concrétisé d'un certain Dungeon Keeper, tout ça ? ■

Le feu au Net !



On vous avait déjà parlé de **Fireteam** *(***www.fireteam.com***), un jeu d'action on-line où vous devez combattre en équipe et en temps réel dans un environnement 3D isométrique. Alors que le jeu voit s'achever sa période de bêta test, la version commerciale étant prévue pour décembre, il semblerait que Fireteam fasse l'effet d'un feu de forêt. En effet, le développeur,* **Multitude Inc.** *vient de lancer un « cercle » de pages Web dédiés à chaque compagnie, l'équivalent d'un clan ou d'une guilde dans l'univers Fireteam. Rappelons que ce jeu est l'un des rares, sinon le seul, à offrir en standard la possibilité de communiquer entre membres de son équipe par la voix !* ■



Clinton-mania

Dans la série des jeux débiles que seuls les américains peuvent apprécier, on ne pouvait passer sous silence le tout récent **Capitol Affairs** *(***www.capitolaffairs.com***) de* **2AM**. *Pour résumer, il s'agit de jeu de société on-line inspiré très fortuitement des derniers scandales Clinton. Les cinq joueurs nécessaires au lancement d'une partie incarnent le président, la C.I.A., les médias, et les partis démocrate et républicain. Bref c'est plein d'humour tout ça et chaque joueur devra négocier avec les autres pour au final contrôler les bureaux clé de la Maison Blanche. Il y a peu de chances que ça vous intéresse, mais l'accès au jeu est gratuit et en cas de crise de désœuvrement aggravée vous pouvez toujours essayer de foutre le boxon dans le gouvernement virtuel d'en face !* ■



Jack-a-dit



Déjà connu pour son jeu de quiz délirant : Jack, l'éditeur Berkeley Systems s'apprête à récidiver on-line avec un nouveau jeu appelé What's the Big Idea ? Tout un programme, il s'agit pour chacun des joueurs de prédire la réponse de la majorité des joueurs à une question ouverte. L'intérêt de la chose, c'est que jusqu'à 100 joueurs peuvent participer ! En fonction de vos bonnes et mauvaises prédictions, vous gravirez et dégringolerez les marches d'une pyramide. Le jeu sera accessible sur le site on-line de Sierra, WON (www.won.net), ainsi que celui de Berkeley, Bezerk (www.bezerk.com). ■

Saitek

X36
Système de contrôle



X36 de Saitek combine une manette de gaz et un joystick de simulation aérienne qui représentent le must dans le domaine de la flexibilité, de la programmation et du confort.

C'est aussi...



Cyborg 3D Digital Stick

joystick ambidextre à technologie digitale 6 axes, tient entièrement dans la taille de votre main



Cyborg 3D Digital Pad

Manette à technologie digitale programmable pour PC



PC Dash

Finis les raccourcis clavier à connaître par cœur ! Avec le PC Dash toutes les fonctions de vos jeux sont à la portée de vos doigts



X6-33m

Pad 8 boutons digital / analogique + throttle pour PC

transecom une société du groupe Saitek

Renseignements au 01 30 68 96 30. E-mail : transtpva@club-internet.fr
http://www.saitek.com

Brochure gratuite sur simple renvoi de ce coupon à TRANSECOM
12, avenue des Morillons, P.A. Les Doucettes,
95140 GARGES LES GONESSE. Indiquez SVP :

Nom, prénom

Adresse

Date de naissance /

Configuration mat

EverQuest

LA MAGIE DU ON-LINE



Après de longues errances sur le plus grand des réseaux, nous avons enfin réussi à entrer dans le royaume de Norrath, monde médiéval-fantastique virtuel, créé par l'équipe de 989 Studios pour leur premier jeu de rôle on-line, le très attendu EverQuest.

Alors que le genre « jeu de rôle *on-line* » reste encore le domaine réservé (à d'infimes exceptions près), de Origin et de son Ultima Online, nous avons enfin réussi à lever un coin du voile de ce qui s'annonce comme son principal concurrent d'ici quelques mois, EverQuest, édité par Sony. Il est grand temps d'ailleurs, car après plus d'un an d'existence, beaucoup d'accros du genre apprécieront une alternative à Ultima Online ! Cela tombe bien, le *design* de EverQuest, largement inspiré des plus grands MUD, semble aller diamétralement à l'opposé de Ultima Online dans bien des domaines, et promet d'apporter un peu de la diversité tant souhaitée dans le genre. Dans EverQuest, dès la création de vos personnages (vous pourrez *a priori* en créer jusqu'à 8 par compte), le concept du jeu semble reposer sur des

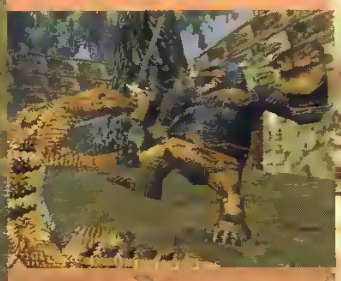




Réunion de talents













Tout pour les yeux

Une affaire de spécialistes !



Le guerrier : celui-ci s'affirme comme le maître du combat, sous toutes ses formes.
Le clerc : par la prière, il obtient de son dieu le pouvoir de guérison.
Le paladin : ce chevalier emprunte à la fois aux classes du guerrier et du clerc.
Le rodeur : moitié guerrier moitié druide, il se sent particulièrement à l'aise au grand air.
Le chevalier de l'ombre : à l'opposé du paladin, celui-ci s'inspire exclusivement des dieux du mal.
Le moine : ami des animaux, qui ne l'attaquent jamais, il tire son pouvoir de la nature.
Le magicien : maître dans l'art du combat à mains nues, le moine fait de son corps une arme mortelle.
Le barde : musicien invétéré, il utilise sa musique comme une magie.
Le voleur : secret et mystérieux, il préfère attaquer par-derrière d'un coup mortel.
Le shaman : très proche du clerc, il tire sa force des croyances primitives.
Le nécromancien : est adepte de la magie noire vous son art à lever des armées de morts vivants.
Le sorcier : assoiffé de savoir, le sorcier est maître dans l'art de la magie offensive.
Le magicien : il se spécialise dans l'invocation, qu'il s'agisse d'un poisson rouge ou d'un élémentaire de feu.
L'enchanteur : par ses pouvoirs, il est capable d'enchanter personnes et objets.



Quelle classe !



Les humains : on les connaît tous, ils n'ont rien de spécial, sinon d'être très nombreux.
Les érudits : des humains « évolués » se caractérisent plus par leur intellect.
Les barbares : faites un négatif des érudits pour obtenir le barbare.
Les elfes des bois : de plus faible constitution que les humains, ils se caractérisent par contre par leur charisme et leur sagesse.
Les hauts elfes : plus délicats d'apparence que les elfes des bois, ils dépassent ces derniers en intelligence.
Les elfes noirs : habitué à vivre sous terre, on les connaît surtout pour leur peau sombre et leur goût du mal.
Les demi-elfes : un croisement osé entre elfe et humain.
Les nains : leur apparence de tonneau monté sur pattes cache en fait une force et une dextérité exceptionnelles.
Les ogres : les plus gros et les plus grands de toutes les races. Les plus crétins, aussi.



Les trolls : vous êtes de très mauvaise humeur ? Vous avez une revanche à prendre sur la vie ? Jouez un troll...
Les halfelins : de petite taille, moins massifs que les nains, ils se remarquent par leur agilité.
Les gnomes : habitent de préférence sous terre, leur apparence évoque les nains, en plus délicat.





des menus d'action. Mais la plus agréable reste la vue plein écran, qui laisse juste les statistiques vitales de votre personnage et la fenêtre de texte en surimpression, en plus d'un petit outil totalement configurable appelé « hotboxes ». Il s'agit en fait d'une série de six boîtes de six boutons que vous pouvez appeler par des raccourcis clavier. Chacun de ces boutons peut être programmé pour exécuter l'action qui vous intéresse : attaquer, envoyer un message particulier, utiliser une compétence... En bref, les *hotboxes* vous permettent de rester en vue plein écran pendant 90 % du temps, et de profiter pleinement de la beauté des graphismes du jeu ! Si l'interface s'an-



[illegible]

Atmosphère, atmosphère...

[illegible]





La fiction dépasse la réalité!

POWERED BY Voodoo²

POWER3D²™

Ne cherchez pas plus loin...



- Le fin du fin en matière d'accélération graphique 3D
- Double texture pour des jeux encore plus fous
- Mode SLI: deux cartes pour deux fois la performance
- 12MB de mémoire ultra-rapide
- La puissance à ne savoir qu'en faire!

3Dfx interactive

En Conjonction Avec La Campagne 3Dfx
"2 C'est Mieux Que 1"



Disponible chez

CASINO | HYPERMEDIA TOYS US PC Hallo CONFORAMA expert

...et chez les meilleurs revendeurs.

Distributeur

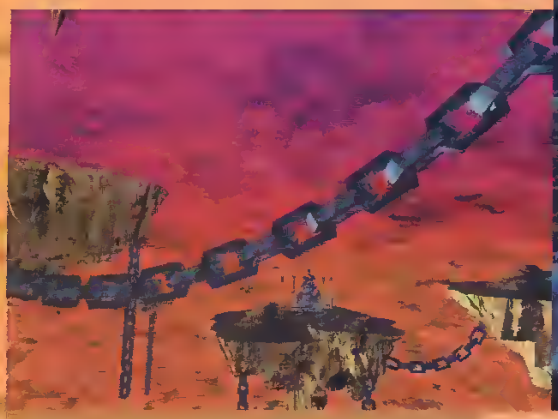
CDE Mémoires

tel 01 41 44 33 33 fax 01 41 18 99 30

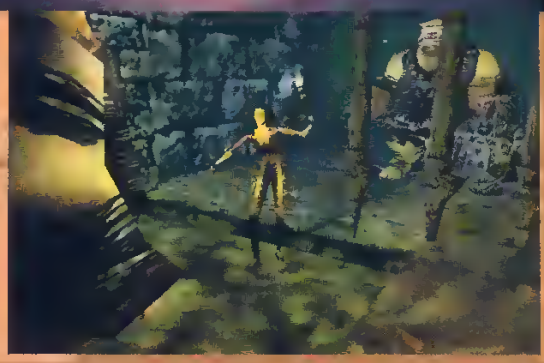
TECHWORKS

The Power to Perform

Logo 3Dfx interactive® et Voodoo²™ sont des marques déposées de 3Dfx Interactive Inc.®





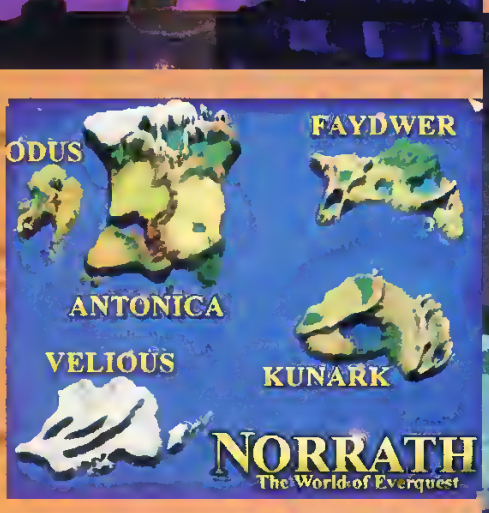


vous observez à distance respectueuse le feu d'artifice produit par les sorts d'un groupe d'aventuriers aux prises avec des brigands ; vous combattez une petite araignée et vous rendez rapidement compte que sa grande sœur vous taille en pièce par-derrière... La phase 2 de la bêta s'achève déjà et nous avons à peine effleuré tout ce que recèle EverQuest pour le joueur, en particulier le moteur de quêtes, qui se voit la raison d'être du jeu, au-delà d'une réalisation déjà superbe ! Autant vous dire que nous ne manquerons pas de nous y intéresser dès le démarrage de la phase 3, qui nous promet encore de nombreuses surprises ! ■

Frédéric Marié

Adresse officielle : http://www.everquest.com







Carrefour, c'est le moment.



SPECIAL JEUX : CIRCUIT VIDEO 3Dfx™ VOODOO BANSHEE™

MICROPROCESSEUR AMD K6-2-D 350 MHZ BUS 100 MHZ

DISQUE DUR 4,3 Go UDMA

MODEM 56 KBPS

ECRAN 15"

6990 F

LECTEUR CD-ROM 24X

CARTE VIDEO STB LIGHTSPEED 3300 AVEC PROCESSEUR 3Dfx™ VOODOO BANSHEE™ 16 MO

MÉMOIRE VIVE 32 MO SDRAM 100 MHZ

VERSION 17" : 7990 F

- 6 mois d'abonnement gratuit à Infonie
- Jusqu'à 1350 F remboursés sur les produits Microsoft (1)
- LOGICIELS INCLUS : formation à Windows 98, Works 4.5, Money 99, Larousse Multimédia Encyclopédique 98, Incoming et Monster Truck Madness

400F/MOIS AVEC LA CARTE PASS

*Avec une carte Pass autorisee a 10000 F exemple pour un achat de 6990 F 21 mensualites de 400 F + 1 dernere de 176 34 F Coût total du credit (hors assurance facultative) 8576 34 F TEG 7 24%/mois soit 14 88% l'an Abonnement annuel 35 F en paiement comptant immédiat et 65 F en paiement comptant différé (sous reserve d'acceptation du dossier par SOFINCO) Rendez vous a l'Espace Services Financiers de votre magasin

Avec Carrefour je positive!

A PARTIR DU 18 NOVEMBRE 1998.

5000 micro-ordinateurs disponibles MS NET K6-2 350
Garantie 1 an Assistance telephonique
7j/7 de 9 h a 22 h pendant 1 an

(1) Pour tout achat de produits Microsoft porteurs de cette offre du 01/12/98 au 31/01/99 Voir conditions dans l'emballage

Ultima Online
The Second Age

UN SECOND SOUFFLE

Première extension de Ultima Online, The Second Age est un nouveau continent peuplé de nouveaux monstres à chasser ainsi que de vastes terres à explorer. Alors armez-vous de votre épée, de votre arc, ou incantez vos sorts, la chasse est ouverte !

Format CD-ROM PC. **Éditeur** Origin. **Sortie** novembre. **Prix** env. 120 F port compris. **Genre** jeu de rôle *on-line*. **Config. mini.** P166, 16 Mo de RAM, 450 Mo sur DD. **Config. recom.** P200, 64 Mo de RAM, 650 Mo sur DD

En y repensant, un jeu a rarement eu un parcours aussi atypique que Ultima Online... Sorti il y a un peu plus d'un an, il n'a jamais été officiellement distribué en France et était donc destiné à un public exclusivement américain. Pourtant, à travers le monde, une poignée de passionnés, qui n'a cessé de grandir d'ailleurs, s'est empressée de téléphoner aux États-Unis afin de le commander directement chez Electronic Arts (la commande Internet étant réservée aux États-Unis seulement). C'est ainsi qu'il a pu être testé et même recevoir un Gen d'Or. Incroyable non ? ! Et bien plus incroyable encore est de constater que la passion de ces joueurs a finalement eu raison de Origin. En effet, partout à travers le monde, des voix se sont élevées pour réclamer un

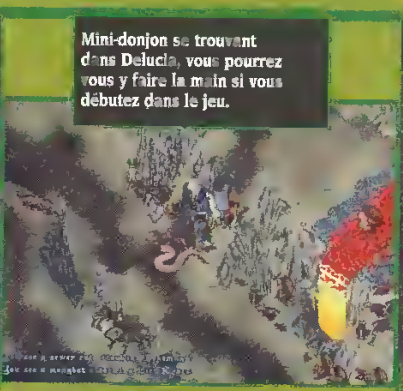


Les joies de The Second Age, quand peu de joueurs le possèdent. Vous pouvez chasser tranquille...

serveur sur notre... Vous finalement servis. Allélujah ! Et le serveur européen n'arrive pas seul mais obtient, signe d'un deuxième OS de fous autour du Jugon, pas un total de cinq nouveaux serveurs spécialisés. Fuji, Kanmi, Asuka, Wakaku. Si vous aviez un jour pu vous dire que l'idée d'acheter aux États-Unis vaudrait le coup, sachez que le jeu pourrait enfin arriver en France indécemment sous peu. Sur les serveurs européens, la connexion est toujours plus agréable, bien qu'elle souffre encore de quelques problèmes dus aux lignes anglaises au



Le très joli fort de Delucia est le dernier rempart qui sépare la ville de la nature hostile.



Mini-donjon se trouvant dans Delucia, vous pourrez vous y faire la main si vous débutez dans le jeu.



Dans ce repaire, une liche et des morts vivants chercheront à vous faire souffler la veilleuse.

Gratuit, simple et convivial

12 Mo pour créer votre page perso sur internet.

www.tripod.fr



l'Internet vous ressemble vraiment.



CRÉER

Débutant ou initié : 12 Mo gratuit pour réaliser et héberger votre page personnelle.

COMMUNIQUER

TRIPOD, c'est aussi bien plus que cela : vous êtes passionné(e)s par les jeux, la musique... Vous voulez diffuser votre CV sur le web, promouvoir votre activité professionelle ?

PARTAGER

Rejoindre TRIPOD, c'est devenir acteur à part entière sur le web et partager vos idées, vos passions et centres d'intéret.

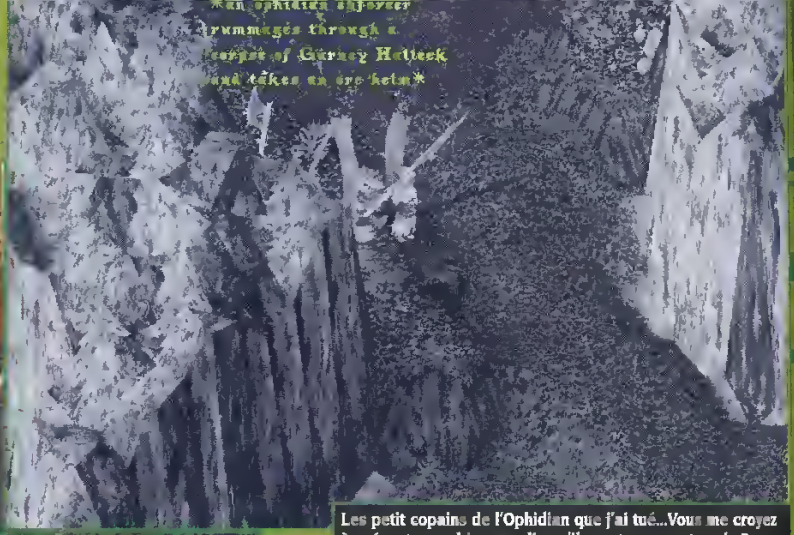
tripod

Exprimez vous !

TRIPOD, un service du Réseau LYC



À deux pas du cimetière se trouve ce camp orc. Seuls les bardes peuvent s'en sortir grâce à leur talent de provocation.



Les petit copains de l'Ophidian que j'ai tué...Vous me croyez à présent quand je vous dis qu'ils sont rarement seuls ?



Ne croyez pas que cet Ophidian soit seul... j'ai juste réussi à semer ses compagnons...

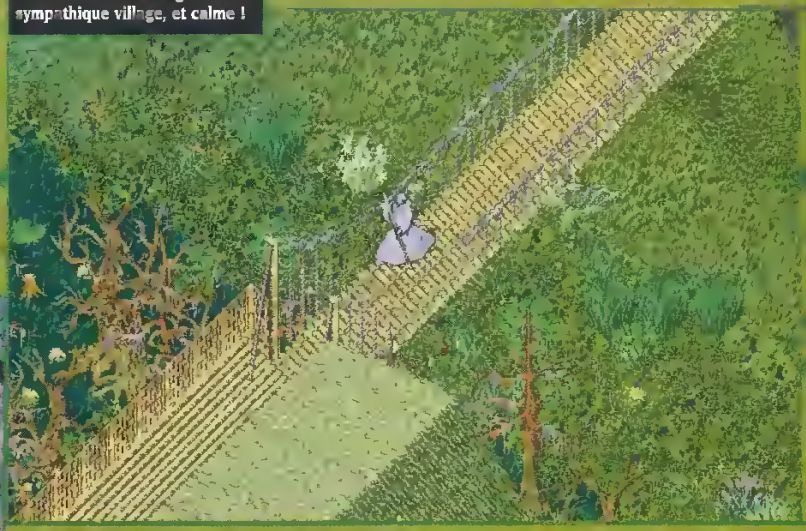
comme chacun sait, sont assez médiocres. Mais ne nous plaignons pas, Ultima Online Gold devrait débarquer en France, doté de sa première extension : The Second Age. C'est en fait un nouveau continent, huit fois plus petit que le monde initial, que vous aurez à explorer afin de découvrir les nouvelles créatures que Origin y a implantées.

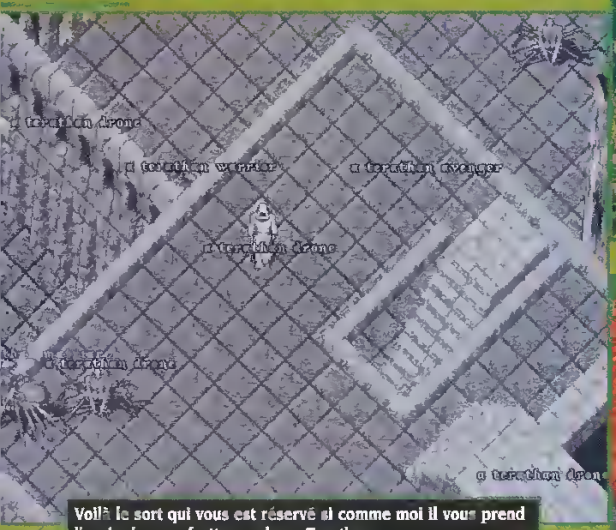
Terres hostiles

Ce nouvel espace vierge se démarque de Britannia dans le sens où le paysage y est différent, non pas en terme de graphisme, bien qu'une ou deux nouvelles textures apparaissent (comme les cavernes), mais en terme de volume. Dans Britannia, vous couriez sur des surfaces décidément plates, contrairement à The Second Age qui offre collines, terrains escarpés et routes accidentées. Quant aux paysages, ils restent traditionnels, à savoir les prairies, la jungle, les marécages, la forêt, les cavernes ou donjons et les étendues glacées. Là où la nouveauté apparaît vraiment, c'est dans la nature des êtres vivants qui peuplent ce nou-

veau monde. Tout d'abord les humains, ils sont très peu nombreux et vivent cloîtrés dans les deux seules villes que vous aurez le droit de visiter. Celles-ci se ressemblent un peu : la première est un petit fort protégé par des palissades de bois afin de contrer une éventuelle attaque des monstres vivant au centre des territoires. C'est un petit village très joli à visiter malgré un ou deux bâtiments en ruine, comme l'auberge. Fait de bois, il est construit au milieu des arbres, entièrement sur pilotis. Elle ne bénéficie d'aucune protection particulière, les monstres n's'aventurant que très rarement dans ces lieux. Les différentes villes du monde sont reliées entre elles par des portails. Ces derniers ne sont pas les plus

Papua est construite sur pilotis au milieu des marécages. Fort sympathique village, et calme !





Voilà le sort qui vous est réservé si comme moi il vous prend l'envie de vous frotter seul aux Terathans.

Volcano, un lieu où la lave remplace les rivières et où les monstres sont faibles mais nombreux.



2,23 F/mn - Hedge Interactive

GRIM FANDANGO • mech commander • hexplore • special ops • total annihilation: contre attaque • urban assault • **CHINE : INTRIGUE DANS LA CITÉ INTERDITE** • overseer commandos: behind enemy lines • le cinquième élément • warlords 3 : darklords rising • battlezone

Les solutions des meilleurs jeux

MIGHT & MAGIC VI • heart of darkness the feeble files • unreal • final fantasy 7 warhammer: dark omen • black dahlia • forsaken • men in black • **TOMB RAIDER 3** • diablo Versailles • croisades • die by the sword • betrayal in antara • fallout • hexen 2 • jedi knight : mysteries of the sith • zero zone • starcraft • **HALF LIFE** • hercule • myth • gex 3d - enter the gecko **RING** • dark reign • sub culture • wing commander prophecy • conquest of the longbow • f1 racing simulation • **X-FILES** • journeyman project 3 • the last report • pax imperia • l'odyssée d'abe legacy of kain • égypte • dementia • **BALDUR'S GATE** • ultima on line • total annihilation close combat 2 • duke nukem 3d • tomb raider 2 • blade runner • art of war • lands of lore 2 i-war • **L'EXODE D'ABE (ODDWORLD 2)** • the curse of monkey island • police quest swat age of empires • zork grand inquisitor • dark earth • return to zork • **FALLOUT 2** • discworld 2 les bouliers de quetzacoatl • **O.D.T.** • resident evil • wing commander 4 • space quest 6 • red jack

AGE OF EMPIRES : RISE OF ROME • nhl 99 • mortal kombat 4 • h.e.d.z. • **O.D.T.** • grand prix legends • tomb raider 3 • mech commander • urban assault • **RAINBOW SIX** • le cinquième élément • heretic 2 • **MOTOCROSS MADNESS** • pagemaster • total annihilation: contre attaque • overseer • chine • trespasser • centipede 3d blood 2 • **DUNE 2000** • get medieval • x-com interceptor • jedi knight : mysteries of the sith • **THE NEED FOR SPEED 3** • chevaliers et camelots special ops • lode runner 2 • fifa soccer manager • monster truck madness 2 • **CAESAR 3** • m.i.a. **COLIN MCRAE RALLY** • commandos: behind enemy lines • chasseur de daims • carmageddon 2 rage of mages • warhammer: dark omen • **SHOGO** • sega touring car championship • catz cyberstorm 2 corparate wars • warlords 3 • carmageddon 2 • deathtrap dungeon • final fantasy 7 le cinquième élément • **X-FILES** • star general • andretti racing • commandos : behind enemy lines deadlock 2 • redline racer • heart of darkness • **MIGHT & MAGIC VI** • unreal • the reap **SIN** • dark omen • grim fandango...

Astuces ! Trichez, trichez!

Faites le plein de nouveaux jeux, améliorez votre configuration... OU CHANGEZ-LA !

Vous vous ennuyez à mourir?

Gagnez des cartes vidéo et audio, empochez les plus beaux hits (Creatures 2, Half Life, Monoco GP 2, Shogo, Rage of Mages...), remportez la console de votre choix (y compris la nouvelle **DREAMCAST** de Sega) ou décrochez le gros lot : un **PENTIUM II-333** tout équipé dernier cri !

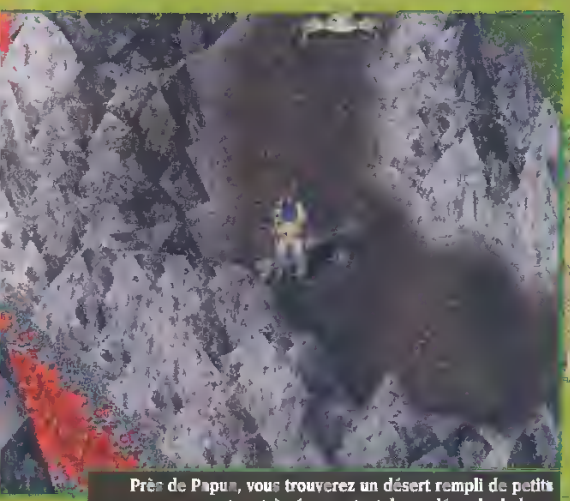
Quand tout est foutu...

3615 ASTU

Et quand rien ne va plus...

3615 SOLU

nouveautés mises à jour plusieurs fois par semaine
la banque d'astuces et de soluces la plus fournie d'Europe



Près de Papua, vous trouverez un désert rempli de petits monstres très énervants, tels ces lézards de lave.

Voici le Titan. En plus d'être très robuste, il vous balancera des sorts jusqu'à plus soif... Très violent ce monstre.



La magnifique auberge de Papua. Comme quoi Ultima Online séduit aussi par sa qualité graphique.



des Ophidians. Ces imposants et intelligents reptiles, mi-humain mi-serpent, sont une des nouvelles races de monstres que vous aurez à affronter. Vous trouverez leur base établie en plein milieu d'un désert entouré de coulées de lave. Utilisant la magie et maniant la hallebarde à la perfection, ces Ophidians vous donneront du fil à retordre et cela pour une bonne raison : vivant sous un régime matriarcal, ils restent agglutinés autour de la Reine, de sorte qu'il vous sera quasi impossible de trouver un de ces monstres errant seul. Vous aurez à faire face à toute une meute s'il vous prend l'envie de les titiller. Il en va de même pour l'autre race intelligente peuplant ces contrées, les Turathans. Mi-araignée mi-humain, ils ont élu domicile dans un temple érigé au centre d'une montagne. Particulièrement agressifs, ils sont les créatures les plus redoutées de The Second Age surtout le Matriarche qui, et là, seuls les connaisseurs pourront comprendre, peut-être comparé à Trogne tant la magie en plus. Pour les autres, je me contenterais de dire qu'elle est très, très, très puissante... À côté de ces deux nouvelles races, une palette de créatures déjà bien connues fait son apparition. Certains sont totalement inédits, tel notre le titan ou le cyclope, et d'autres sont des variations d'anciennes créatures, comme sur le thème de la glace : élémentaire de glace et de neige, gang, golem de glace, harpie des glaces, et en quête solitaire vous aurez même droit au dragon de glace.

Tous les êtres de pierre peuplent le même désert, celui qui mène au palais des Ophidians.



Confort de jeu : Big Window

Il faut l'avouer, à part trois ou quatre nouvelles options, il n'y a rien de bien alléchant à se mettre sous le vent. Il semble que les gars de Origin manquent un peu d'imagination. Pourtant, le bestiaire AD&D peut se trouver partout ! Concernant l'accessibilité à ce nouveau monde, Origin a prévu de permettre la translation entre tous ceux qui ont choisi d'acheter The Second Age et les autres. Ainsi, le seul moyen d'accéder au nouveau monde se fait par le biais de 11 entrées (pour le moment). Si vous en



L'île des Wyverns est très appréciée..., vue d'un bateau. Y a qu'un fou pour aller s'y aventurer à pied..., ou à cheval !



Owo fait peau neuve

À nouveau monde, nouveau site. Origin profite en effet de l'arrivée de The Second Age pour rénover entièrement le site Internet officiel de Ultima Online (owo.com). Beaucoup plus sobre et organisé, il devient bien plus agréable à visiter. À noter aussi, la présence d'une nouvelle section pour les guildes. Toutes celles du jeu sont maintenant répertoriées avec toutes les infos les concernant (site Internet, noms, membres et titres, guerres en cours). Vous cherchez des infos sur vos ennemis ou alliés ? Entrez juste un nom et Owo se chargera de débusquer le gibier pour vous.

un train peut en cacher un autre...

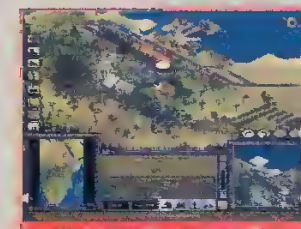
et un autre...

et un autre...

et un autre...

et un autre...

RAILROAD TYCOON II



6 niveaux de zoom réaliste, 34 wagons de chargement à gérer.

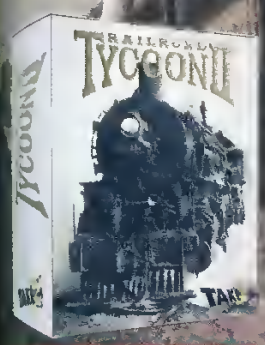


51 moteurs de train différents à travers le monde.



Un éditeur de niveaux exceptionnel.

RAILROAD TYCOON 2



Obscur chef de gare en 1804, vous êtes devenu en moins de 2 siècles un businessman impitoyable dont le seul but est de gravir tous les échelons de l'industrie ferroviaire. Vous exercez votre pouvoir et déjouez les plans des autre barons du rail. Votre expansion sera totale ou ne sera pas car l'échec sera sévèrement sanctionné : baisse de vos actions et pertes de millions de dollars.

Railroad Tycoon 2 prend une longueur d'avance sur les autres jeux de stratégie : mode multi-joueurs par LAN, modem et internet.

DISPONIBLE SUR PC CD-ROM

TAKE 2



En approchant du palais des Ophidians, l'agressivité de la meute locale commence à se faire sentir...



L'île des Cyclopes... Comme dans le monde de Sinbad le Marin. Au moins, contrairement aux Titans, ils n'utilisent pas la magie.

peu partout sur le vieux continent. Une autre contrainte, et non des moindres, est qu'il vous sera impossible d'ouvrir un portail magique ou même de vous téléporter directement d'un univers à l'autre. D'un autre côté, vous vivrez vos aventures dans un plus grand confort avec l'arrivée tant attendue de la nouvelle interface de jeu : la Big Window (« grande fenêtre »). Pour l'obtenir, il vous suffira de glisser les bords de votre écran de jeu, ceci créant un espace de vide dans lequel vous pourrez arranger vos menus comme bon vous semblera sans empiéter sur la fenêtre principale de jeu. Vous aurez aussi la possibilité de l'utiliser en mode sans fenêtre en 1 024 x 768. Une de ces deux résolutions s'avérera utile si vous voulez bénéficier du nouveau système de « chat » (censé remplacer l'EAU) implémenté dans The Second Age, au fait, ce reste, pas encore un peu sur sa faim et il manque ce qui fait le charme d'Ultima Online depuis le début : un univers. Les joueurs sont livrés à eux-mêmes et finissent par se lasser de faire toujours les mêmes choses (exploiter Dragon à Holt, Despise, le Britain Cemetery, Covetous et le Labyrinthe) en évoquant sans cesse des innovations et des changements quant au fonctionnement même du jeu (plus de sûreté pour les maisons, réévaluation des armes, amélioration du *background*...). Bref, autant de promesses... Toutefois, l'arrivée surprise, le jour de Halloween, de Abyss, un mystérieux serveur, a permis aux joueurs d'endosser le rôle d'un monstre pour la première fois, ce qui va peut-être redonner un peu d'espoir aux vieux baroudeurs et autres blasés de Britannia... Alors, nouvelle orientation quant à la vision de Ultima Online ? Alignement sur son principal concurrent : Everquest ? (Les joueurs pouvant jouer différentes races.) Peu importe finalement, le principal est d'y prendre du plaisir... ■

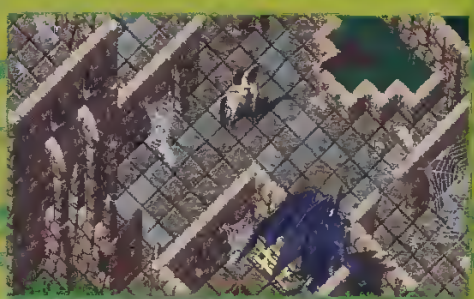
Loïc Claveau

Ultima Online
The Second Age

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus
- Deux nouvelles races
- Interface revue et agréable
- L'univers, les rencontres

Les moins
- Peu de nouveaux monstres
- Monstres trop puissants
- Manque de scénario



Dans le donjon des Terathans se trouve un Slayer près de la porte d'entrée. L'ambiance est chaude !



Pareil aux Ophidians, les Terathans attaquent en groupe. Impossible de faire face seul, la retraite s'impose.

L'avis de Loïc

★ Ultima Online reste un jeu formidable de par ses extraordinaires rencontres et ses innombrables interactions avec les autres joueurs : avec un tel degré d'interaction, il aurait mérité au moins 4 étoiles.

★ Toutefois The Second Age pêche par manque d'imagination : quelques terres, quelques monstres et hop, l'affaire est dans le sac. Genre « prends ta pelle et ton seau et va jouer dans ton nouveau bac à sable ». Mouais, pourtant j'y joue toujours depuis un an... Mais cette fois la sanction doit tomber : 3 étoiles. Si c'est une sanction...

★

Maintenant disponible avec ou sans gyrophares.



Etes-vous dans la peau d'un flic ou d'un hors la loi? Pourchasser ou être pourchassé?
Choisissez-le vous même dans la simulation de courses ouverte la plus réaliste sur PC.





Lamborghini Diablo

NEED FOR SPEED III
POURSUITE INFERNALE

ELECTRONIC ARTS

PC CD

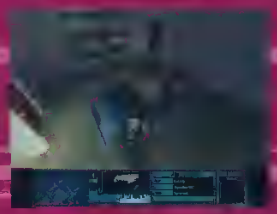
Rainbow six

OTAGE Ô DÉSESPOIR !



Sans être un jeu de stratégie en temps réel, Rainbow six nécessite une bonne dose de tactique. Assez facile en Solo, l'organisation des missions devient drôlement problématique à plusieurs, lorsqu'on n'a pas choisi de jouer en Deathmatch comme un bourrin.











Les fans en action

Lorsque les jeux plaisent, les *fans* se déchaînent. On se souvient des nombreux *add-on* pour Quake ou Interstate'76, développés par des joueurs, et qui ont beaucoup contribué à leur intérêt *on-line*. On observe un engouement similaire pour Rainbow six : sites, clans, *patches* et programmes se multiplient ainsi sur le Net. Les joueurs trafiquent les cartes, créent de nouvelles armes, de nouveaux *skins* ou objectifs. Plus que des programmes anecdotiques, ces suppléments gratuits relancent sans cesse l'intérêt du jeu en Multijoueur... comme en Solo ! Des cartes dédiées à ce mode sont effectivement disponibles et très amusantes à jouer car souvent paradoxales. On trouve ainsi une première mission complètement remaniée où il faut s'introduire dans l'ambassade et tuer tout le monde (« assassination ») ! Les lecteurs trouveront tout cela dans le dossier *patches* du CD.

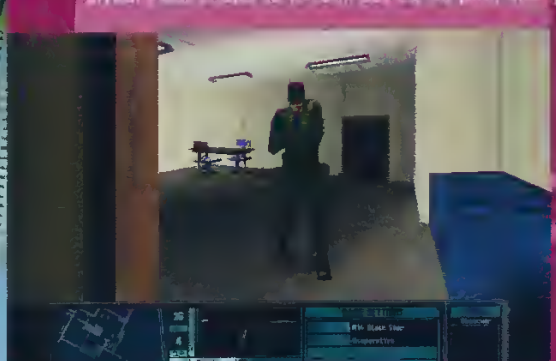


jour de toucher quelqu'un, vous le remarquerez rapidement car il est arrivé ! Ensuite, il vous faudra tirer les enseignements sur ce qui a mal tourné pour la prochaine fois. Vous recommencerez, encore et encore, jusqu'à ce que...

Esprit d'équipe

Les duels avec un humain ou des Européens étaient déjà très bien, mais ils sont heureusement rendus encore plus intenses par l'ajout de parties en équipe. Ici, on ne compte plus sur ses propres talents de gâchette, mais sur la coordination de deux équipes s'affrontant jusqu'à la mort ou bien doivent remplir une mission. Ça ressemble à Ut Quake II sauf qu'avec Rainbow six, on ne peut pas se balader en solitaire, ni même se suicider par accident. Le jeu est vraiment pensé pour le mode Multijoueur, et il faut avoir une véritable stratégie d'équipe à l'esprit pour espérer s'en sortir.





Le jeu est très riche, en fait trop riche, et c'est dommage que l'on joue au niveau de difficulté maximum, les ennemis ne sont pas forcément plus forts. Chaque joueur peut choisir seul ou avec des amis à quel type de mission il veut se confronter avant de commencer une opération (« attaque/otage », « recherche et destruction », « protection de VIP »). Pour synchroniser les déplacements il ne faut pas hésiter à utiliser les codes (« cache, écoute, go ») et désigner un leader. Rainbow six devient alors un véritable simulateur d'opérations spéciales ! Tous les joueurs devraient être attentifs, vifs et méthodiques, car la moindre erreur peut coûter la vie aux autres et, au pire, aux

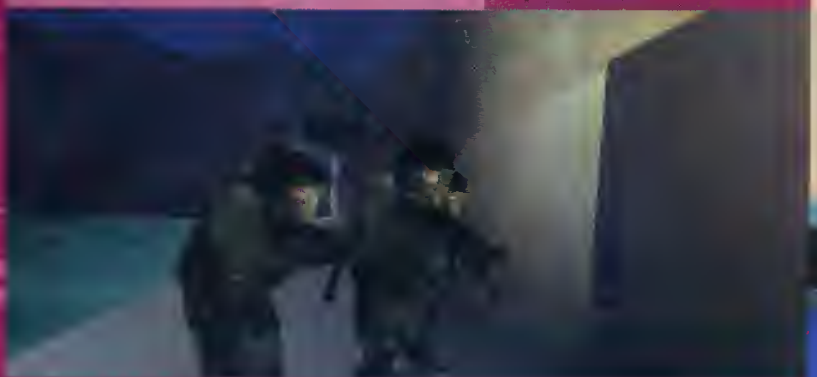








Foncez, on vous couvre !





ATTENTION, PETITS JOUEURS S'ABSTENIR !



"ENFIN UN JEU D'ACTION OÙ LES BASTONS DEMANDENT DE LA RÉFLEXION ! IL ÉTAIT TEMPS."
JOYSTICK NOVEMBRE 98

"EXPLORATION, ACTION, RPG, ODT COMPILE TOUS CES GENRES AVEC SUCCÈS (...) UNE FOIS DEDANS, DIFFICILE DE DECROCHER"
JOYPAD 7/10, NOVEMBRE 98

LA COURSE CONTRE LA MORT A COMMENCÉ

www.odt-game.com

PlayStation

PC CD ROM

PSYGNOSIS



F-16 vs Mig 29

L'Integrated Battle Space

LE FAUCON ET LE COBRA

Ricain ou Russkof ? Uncle Sam ou Nounours ? Whisky ou vodka ? F-16 ou Mig 29 ? De graves interrogations qui ont été l'incarnation de la guerre froide pendant quarante ans... Nostalgique ? Alors sachez que la lutte est plus que jamais ouverte sur Internet !



Conditionné comme il l'est, car il offre deux boîtes contenant chacune la possibilité de piloter soit le F-16 soit le Mig 29, le dernier simulateur de Novalogic ne peut pas cacher son jeu : il est orienté Multijoueur à fond les ballons. Et, tout naturellement, il est fourni avec un *soft* permettant de se connecter sans effort à NovaWorld et plus particulièrement à l'Integrated Battle Space. Novalogic a bien fait les choses car pour votre première connexion, le *soft* vérifiera lui-même son contenu et chargera le cas échéant ce qui pourrait vous manquer (Ndlr : Ça, ça s'appelle un *patch*). Tout d'abord, à vous de choisir si vous souhaitez jouer avec le Mig 29 ou le F-16. Suivant votre décision, il conviendra d'installer le *soft* correspondant ou carrément les deux à la fois, si vous possédez assez de place sur votre disque dur (400 Mo en *large install* pour les deux, quand même). Cette alternative est un peu gourmande mais elle permet de tout mettre à plat une bonne fois pour toutes et de passer d'un engin à l'autre par simple changement du CD. La connexion proprement dite se fait tout simplement en lançant le jeu puis en cliquant sur « Multiplayer ». À moins que votre fournisseur d'accès ne soit nul, choisissez votre serveur par défaut et laissez rouler. Vu son vieillissement indiscutable, il vous est indiqué dans l'Abyssale du site net : 209.231.66.225.







Entente cordiale

Une fois sur place, vous pourrez choisir entre deux modes de jeu : le Deathmatch et le C.T.W. (Capture The Way). Pour le premier, comme vous devez vous en douter, il s'agit de décoller et d'allumer tout ce qui bouge en évitant de se faire descendre. Les victimes s'additionnent à votre score et les défaites le réduisent. À tout moment, vous pouvez atterrir sur n'importe quel terrain (un grand, il en existe quelques-uns par théâtre), afin de vous recharger en munitions ou de faire réparer votre avion si vous n'avez été que touché, sans vous écraser. Un des rapports faits au jeu en Solo était de se résumer à « décoller-tirer ses missiles-rentrer manger ». N'hésitez pas à vous entraîner



C'EST MAINTENANT QUE NOUS ACHETONS LA NOURRITURE, C'EST AUJOURD'HUI QUE NOUS AVONS BESOIN DE VOUS

Cet hiver, plus de 36 000 bénévoles vont encore se mobiliser pour distribuer dans près de 2 000 centres en France, plus de 500 000 repas par jour à tous ceux qui, sans cela, ne mangeraient pas à leur faim.

Aidez-nous à redonner espoir à ceux qui souffrent de l'exclusion.

Envoyez votre chèque aux :
Restaurants du Cœur
75 515 PARIS CEDEX 15

Il donnera lieu à un reçu fiscal vous permettant de bénéficier, jusqu'à un montant de 2 030 F d'une réduction d'impôt égale à 60 % de celui-ci.

Que ferons-nous de votre don ? Un repas quotidien pendant :
- 15 jours (70 F)
- un mois (140 F)
- deux mois (280 F)
- l'hiver (450 F)

Nous remercions vivement
GENERATION 4
de s'associer généreusement à notre action en nous offrant cet espace.

FILMS OFFERTS PAR JANJAC - 01 44 79 80 00





avec les autres joueurs pour n'utiliser que les canons, histoire de donner un nouveau sens au terme « combat tournoyant ». Des points de navigation vous indiquent la direction des échauffourées, il n'y a ni accélération du temps ni siège éjectable disponible et quand votre oiseau décroche, vous le suivez dans la mort. Le R.A.W., lui, est une sorte de « *capture the flag* » aérien. Dès que vous entrez, le serveur vous affilie à une équipe. Vous décidez si vous souhaitez être chasseur ou bombardier, puis votre avion est équipé en conséquence, et c'est parti ! Le but est d'aller détruire la base de l'équipe adverse avant qu'elle n'ait réduit la vôtre en cendres. Bien sûr, les chasseurs de chaque équipe protègent leurs bombardiers des velléités destructives des as ennemis, ce qui demande une certaine coordination et donc un flot incessant de messages entre ailiers. Là, il faudrait avoir dix bras pour piloter tout en écrivant ses messages, mais le résultat en vaut la chandelle. Franchement, si un jeu devait vous faire découvrir Internet, ce serait sans doute F-16 & Mig 29. Les performances sur le Net sont vraiment équivalentes à celles que l'on constate sur PC, ni plus ni moins. Même en 1 024 x 768 et testé sur Numéris, on n'a pu constater aucun ralentissement.





Le seule anomalie que nous ayons pu déceler était le comportement erratique d'un avion qui semblait prendre ses ordres, une fois en fonction de l'ordinateur et non plus de son pilote. Les effets de warping sont pratiquement inexistants. Les polygones qui constituent le fond de commerce de tout pilote digne de ce nom sont entièrement fluides et par conséquent convaincants. Il faut quand même reconnaître que nous n'avons pas fréquenté le Net des grands jours. En mode niveaux pleins pour recevoir jusqu'à 128 joueurs du monde, il est bien rare que le nombre de partici pants dépasse le vingtaine... pour l'instant ! ■

Xavier Hanart





COPIER, C'EST TUER !

Copier, c'est tuer ? Oui, c'est tuer les talents qui inventent les jeux vidéos ou les logiciels de loisirs en général. Et dans un pays dont la première richesse sont les idées, c'est détruire la capacité d'investissement de ceux qui les développent. C'est donc mettre en danger de mort l'avenir de la création.

Pour le public aussi, copier c'est tuer. C'est supprimer les ressources vitales qui lui assurent en retour l'originalité et le renouvellement de ses programmes.

Dans un marché submergé de copies, qui aura encore les moyens de créer les jeux vidéos et les logiciels de loisirs que tous souhaitent ?

Pour la loi —que nul n'est censé ignorer— la copie de logiciels est interdite. Elle est assimilée à un acte de piraterie et, à ce titre, condamnée comme contrefaçon.

Certes, chacun peut se persuader qu'en copiant seul dans son coin, il ne fait de tort à personne.

Mais on ne peut tolérer la généralisation d'un délit au point de lui sacrifier l'emploi, la création et l'industrie qui les développent.

Il est aussi facile d'être inconscient qu'intolérant. Mais lorsque l'on aura tout copié, il n'y aura plus rien à copier.

COPIER C'EST TUER

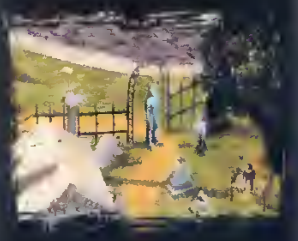
Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisir
e-mail : infos@sell.fr - web : www.sell.fr

S.E.L.L


DREAMFORGE

UN VOYAGE AUX TREFONDS DE L'ETRE POUR AFFRONTER LES DEMONS DU PASSE ET ECHAPPER A LA PRISON DE L'ESPRIT.









**
**

GEN 4
Novembre 98 :
Sanitarium va vous emmener là où aucun jeu ne vous avait conduit auparavant.

**
**

PC FORCE
Novembre 98 :
Voilà un jeu qui fera l'unanimité chez les amateurs de jeux d'aventure et de films d'épouvante.

16/20

PC FUN
Décembre 98 :
Sanitarium, un des jeux d'aventure les plus originaux du moment, qui ne vous laissera certainement pas mentalement indemne.

***

MICRO POUR TOUS
Novembre 98 :
Que cela se sache : le jeu d'aventure n'est pas mort. L'excellent Sanitarium en est la meilleure preuve.

SANITARIUM

REDORB entertainment

ASC GAMES

www.ascgames.com

Sanitarium™ est une marque de commerce de American Softworks Corporation. Windows et Windows NT sont des marques déposées de Microsoft Corporation.
©1997 Adolf Wolfsteiner American Softworks Corporation. "ASC Games" est une marque de commerce de American Softworks Corporation.
©1998. Sanitarium est développé par DreamForge Intertainment inc. Velocity est une marque déposée de Microsoft Corporation.
L'icône d'évaluation est une marque de l'Interactive Digital Software Association. Tous droits réservés.

Processeurs la nouvelle donne

Tous les ans, voire tous les six mois, les utilisateurs de PC doivent remettre leur machine en question pour pouvoir faire tourner les jeux de demain. Du coup, une mise au point s'impose sur ce que Intel et ses « amis » nous réservent en matière de nouveaux processeurs.

Si l'on fait une synthèse de l'année passée en matière de processeurs, il semblerait que le géant Intel ait encore gagné face à AMD et Cyrix… En un an, Intel a réussi à imposer non seulement le Pentium II, mais aussi ses technologies propriétaires, comme les instructions MMX et le Slot 1, qui donnent tant de mal à ses concurrents pour rester dans la course. En effet, si AMD et Cyrix ont pu intégrer la technologie MMX (ou compatible MMX, dans le cas de Cyrix) dans leurs processeurs respectifs, Intel reste par contre seul détenteur de la technologie Slot 1. Pour ceux qui lèveraient un sourcil interrogateur et prendraient l'air désespéré, le Slot 1 est un nouveau type de connecteur pour votre microprocesseur, qui maintenant s'installe dans un boîtier, lequel s'enfiche verticalement sur la carte mère… Si vous cherchez encore à comprendre, ouvrez votre unité centrale pour voir. En plus, ça lui donnera un peu d'air. Bref, tandis que Intel se pavane avec le Slot 1 et impose en conséquence son type de connecteur aux fabricants de cartes mère, AMD, Cyrix et les autres sont à la merci du bon vouloir de ces mêmes fabricants pour continuer à produire des cartes mère avec le Socket 7 (connecteur « standard » avant l'entrée en lice du Slot 1). On pouvait même se demander si Intel avait vraiment besoin de tenter de verrouiller ainsi le marché des cartes mère pour imposer ses processeurs, car ni AMD avec son K6, et encore moins Cyrix avec son M II (auparavant appelé 6x86MX) n'ont réussi à ravir à Intel la place de *leader* du marché. Pourtant, avec un processeur compétitif au niveau des performances du Pentium II, et des prix ajustés régulièrement pour rester 25 % plus bas que ceux de Intel, le K6 semblait armé pour gagner… Malheureusement, la barque de AMD n'aura pas réussi à passer deux écueils : d'abord la renommée du nom de Intel et



Du côté des cartes mère

Comme si ça ne suffisait pas, il n'y a pas que du côté des processeurs que ça bouge ! Avec l'avènement des Pentium II de 350 à 450 MHz, ont été introduites les cartes mère BX, qui ont l'avantage par rapport aux LX de tourner à 100 MHz au lieu de 66. La prochaine génération de circuits signée Intel s'appellera Camino, tournera aussi à 400 MHz mais par contre acceptera la mémoire de type Rambus, à bande passante accrue, et disposera de l'AGP 4X.

De plus, à partir du second semestre, les cartes mère passeront probablement de 100 à 133 MHz, augmentant par conséquent d'un tiers les fréquences de fonctionnement du processeur, et de tout le système en général.



ensuite une certaine faiblesse au niveau du coprocesseur arithmétique qui le désavantage légèrement par rapport au Pentium II, surtout dans les applications riches en 3D, tels que les jeux !

Le roi Intel

Pour ce Noël, Intel caracole toujours en tête avec ses deux bêtes de course, à savoir les Pentium II à 400 et 450 MHz, basés sur des cartes mère de type BX cadencées à 100 MHz. Par conséquent, si vous souhaitez *upgrader* ou acheter un PC pour Noel, vous n'aurez pas trop à vous creuser la tête pour choisir parmi une pléthore de marques et modèles, du moins si vous souhaitez un PC au top de la performance. Pour les moins fortunés, Intel propose aussi d'autres solutions propres à ramener le sourire sur le visage de votre banquier .. Par exemple, le Pentium II du pauvre, appelé Celeron. Lors de sa sortie, ce Pentium II cadencé à 266 ou 300 MHz se distinguait par la disparition des 512 Ko de cache de second niveau et par un prix compétitif par rapport aux K6 et M2. Malheureusement, l'absence du cache se traduisait aussi par une baisse notable des performances, surtout pour les jeux, ce qui par conséquent ne justifiait aucunement la baisse de prix par rapport à un Pentium II ▶





- Un voyage fascinant sur les routes des Etats-Unis, dan grandes villes qui deviennent des zones de jeu délirante
- Jusqu'à 10 boules en jeu en même temps.
- Une bande son musclée (Dolby Surround).
- Pente de la table, âge et PUISSANCE des flippers ajustal
- Le PREMIER jeu de flipper avec mode face-à-face en te réel à deux joueurs (via réseau local et Internet).

Déjà disponible sur PC CD-Rom, bientôt sur Mac CD-ROM et PlaySta

empire INTERACTIVE

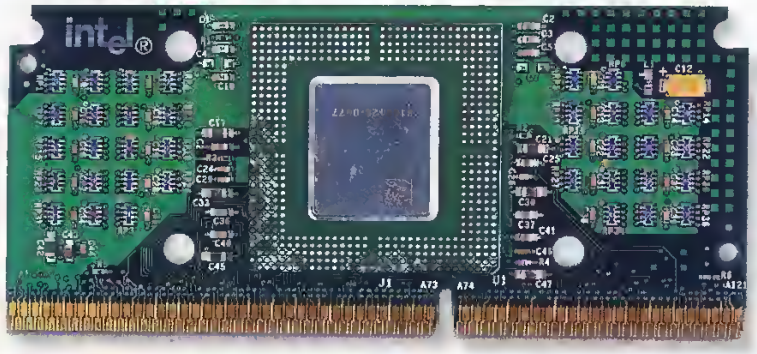
DOLBY SURROUND

http://www.ubisoft.fr

3615 Ubi Soft

Ubi So

© 1998 Entertainment International (UK) Ltd. Tous droits réservés. Dolby et le logo double D sont des marques de Dolby Laboratories Licensing Corpo
PlayStation est une marque déposée de Sony Computer Entertainment Inc.



Depuis, Intel a rectifié le tir en sortant le Celeron 300 A (notez le « A » qui fait toute la différence) et le Celeron 333, tous deux dotés de 128 Ko de mémoire cache de second niveau. Vous me direz, 128, c'est quatre fois moins que les 512 d'un Pentium II… Oui, mais. Ce cache est cadencé à la même vitesse que le processeur tandis que celui d'un Pentium II n'est cadencé qu'à la moitié de la vitesse du processeur. Dans les faits, il s'avère que les différences de performances entre un Celeron 333 et un Pentium II 333 sont infimes… Remarquez, en cette fin d'année, la différence de prix entre ces deux modèles le devient aussi, entre 200 et 300 F… En conclusion, si vous ne voulez pas investir dans un processeur relativement cher comme les Pentium II 400 ou 450, un Pentium II ou un Celeron 333 devrait largement faire l'affaire pour bien des mois à venir, s'il est couplé à une carte vidéo accélératrice performante comme les TNT ou Rage 128.

Le retour de la revanche ?

Face à l'hégémonie de Intel, AMD décide de contre-attaquer en cette fin d'année, avec un nouveau processeur, le K6 2. Cadencé à 300, 333 et 350 MHz, ce processeur, toujours basé sur le Socket 7, peut tourner sur des cartes mère fonctionnant jusqu'à 100 MHz, et concurrence ainsi les tous derniers Pentium II sur ce terrain. Mais la différence essentielle apportée par le K6 2 tient dans un nouveau jeu d'instructions, le 3DNow!, destiné à accélérer les applications riches en 3D, tels que les jeux, bien entendu. Les instructions 3DNow! arrivent à point nommé pour pallier la faiblesse du K6 en matière de calculs en virgule flottante, très important pour la création de scènes 3D. Seul problème, il faut pour cela que l'application en question soit programmée pour exploiter le jeu d'instructions en question, ce qui pour l'instant est loin de constituer une majorité sur le marché. Le 3DNow! est, heureusement pour lui, intégré depuis peu dans DirectX 6, ce qui rend par conséquent tout jeu Direct3D compatible. Pour les jeux qui restent encore fidèles à OpenGL, comme beaucoup de *quake-like*, la technologie a aussi été intégrée à la version 1.2 de OpenGL. En théorie, tout se passe bien pour le K6 2, qui en plus reste bien moins cher qu'un Pentium II à fréquence équivalente… Malheureusement, dans les faits, le tableau s'avère beaucoup moins rose ! Le seul jeu véritablement optimisé (par AMD *himself*…) pour le 3DNow! reste pour l'instant Quake II, qui tourne effectivement plus rapidement que sur un Pentium II à fréquence équivalente. Mais pour le reste, c'est-à-dire quasiment tous les jeux, les performances s'avèrent bien en deçà d'un Pentium II. Bien entendu, AMD nous promet des jeux vraiment optimisés pour l'année prochaine, en conjonction avec deux nouveaux K6 2 à 400 et 450 MHz, mais d'ici là, le Katmaï de Intel et même le K6 3 de AMD devraient refermer la tombe sur ce processeur sous-exploité

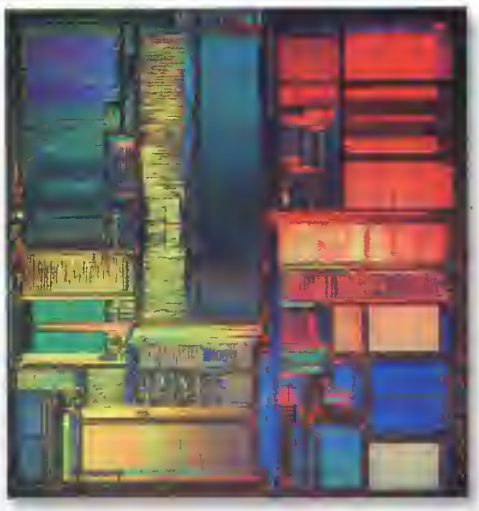
Intel hausse le ton

Le K6 2 aura quand même eu un avantage, celui d'inquiéter Intel un court moment pour son nouveau jeu d'instructions, lequel surclasse les instructions MMX pour le traitement de la 3D. La réponse du berger à la bergère, c'est le Katmaï de Intel, qui promet d'assurer sa supériorité, comme d'habitude, pour l'année prochaine tout au moins. Pour concurrencer le 3DNow!, Intel intégrera dans le Katmaï un nouveau jeu d'instructions nommées KNI (*Katmai New Instructions*). Alors que 3DNow! emprunte toujours les registres utilisés, et pour les instructions MMX, et pour les calculs en virgule flottante, les instructions KNI s'exécutent sur huit registres supplémentaires, qui peuvent donc être appelées en parallèle avec des instructions MMX. Par ailleurs, KNI utilise des registres de 128 bits, contre les registres 64 bits de 3DNow!, et disposera d'un plus grand



Les PC du pauvre

À l'opposé des processeurs haute performance du calibre des derniers K6 2 et autres Pentium II, de nouveaux constructeurs cherchent à faire leur niche dans les systèmes à tout petit prix. C'est par exemple le cas de IDT et Centaur qui proposent le Winchip, un processeur « compatible Windows », entendez par là que tout utilisateur avisé ne s'aventurerait pas sur tout autre système d'exploitation… En bref, on ne saurait que difficilement les conseiller, à moins de sévères déficiences du côté du porte-monnaie. Cyrix propose lui aussi, dans le genre, le MediaGX, qui intègre le support de la vidéo MPEG et de capacités audios. S'il est aussi compatible MMX, il faut par contre savoir que ses performances sont largement en deçà d'un simple Pentium à performances égales…



nombre d'instructions ainsi qu'un traitement plus intelligent de la mémoire cache du processeur. Pour résumer, le KNI offrira une puissance bien supérieure au 3DNow! pour le programmeur d'applications 3D, et *a priori* restera la propriété de Intel, histoire de museler toujours un peu plus la concurrence. Ce n'est pas fini. Alors que le premier trimestre 99 verra le lancement des Katmai à 450 et 500 MHz, Intel n'entend pas s'arrêter là dans la course à la vitesse. Dès le second semestre, les Katmai seront remplacés par les Coppermine, dont la différence essentielle tiendra dans sa fabrication à 0,18 microns, contre les 0,25 microns des Pentium II et Katmai. Ce nouveau procédé de fabrication n'est pas anodin et permet alors de sortir une gamme de Coppermine cadencés de 500 à 666 MHz !

Et les autres alors ?

Ben, pour l'année prochaine, la concurrence s'annonce assez morose .. Au mieux, on attend le K6 3 de AMD, dont les innovations principales tiendront dans sa mémoire cache de niveau 2, intégrée directement au processeur et cadencée à la même vitesse, ainsi qu'un coprocesseur arithmétique «enfin» amélioré. Ce n'est qu'en fin d'année que les perspectives s'élargiront, avec la sortie très attendue du K7 ▶



SPECIALISTE VPC DEPUIS 1989

CENTURY SOFT

PC CD-ROM JEUX neufs

VOTRE JEU
48H CHRONO
EN
04.73.60.00.18
3615 CENTSOFT
FAX 04.73.60.00.17

nouveautés

101 AIRBORNE JUIN 44 vf 299
AGE OF EMPIRES scénario vf 239
ANNO 1602 vf 299
APACHE HAVOC vf 329
ARCANES vf 289
BALDUR 'S GATE vf 299
BLOOD 2 319
CARMAGEDDON 2 vf 319
CARTON ROUGE 2 vf 249
CHEVALIERS ET CAMELOTS vf 319
COMBAT FLIGHT SIMULATOR vf 349
CORSAIRES vf 279
DARK PROJECT vf 329
EARTH WORM JIM 3D vf 279
EUROPEAN AIR WAR vf 319
F16 / MIG 29 vf * 329
FALLOUT 2 vf 315
FIFA 99 vf 329
FRONT DE L OUEST nf 319
GANGSTERS crime organise vf 329
GT GRAND TOURING vf 319
GUERILLA jagged alliance2 vf 319
HALFLIFE vf 319
HARDWAR vf 245
HERETIC 2 vf 335
L AGE DE GUERRE vf 239
LA GUERRE DES MONDES vf 299
LES MAGNATS industrie vf 289
LES VIKINGS vf 349
MANKIND vf 289
MOTORACER 2 vf 315
N B A LIVE 99 vf 319
O D I vf 319
ODDWORLD L EXODE vf 245
PLAYMOBIL HYPE vf 279
POLICE QUEST SWAT 2 vf 319
POPULOUS 3 vf 329
POWERSLIDE vf 289
PRO PINBALL BIG RACE USA vf 285
RAGE OF MAGES vf 319
RAILROAD TYCOON 2 vf 329
RED GUARD vf 319
RED JACK la revanche vf 319
RIVAL REALMS vf 315
ROGUE SQUADRON vf 319
SAGA vf 329
SANITARIUM vf 329
SCARS vf 289
SETTLERS 3 vf 329
SHOGO vf 339
SIN vf 319
SKULL CAPS vf 195
SPEED BUSTERS vf 319
STARTREK KLINGONS vf 289
SUPERBIKE vf 285
TEST DRIVE 5 vf 329
TOMB RAIDER 3 vf 329
TUROK 2 SEEDS OF EVIL vf 315
V 2000 vf 279
WARHAMMER CHAOS GATE vf 329
WARGAMES vf 319
WARGASM vf 315

AGE OF EMPIRES vf 245
ALERTE ROUGE l'integrale vf 259
ANDRETTI RACING vf 169
ARMOR COMMAND vf 169
ARMY MEN vf 279
BATTLE ISLE 4 Incubation vf 289
BATTLE ZONE vf 319
BLACK DAHLIA vf 329
BUST A MOVE 2 vf 169
CAESAR 3 vf 315
CAPITALISM PLUS vf 299
CARRIER STRIKE FIGHTER nf 289
CART PRECISION RACE+gratuit 189
CASTROL HONDA SUPERBIKE 279
CIVILIZATION 2 CLASSIC vf 245
CIVIL WAR GENERALS 2 vf 279
CLOSE COMBAT 2 vf 249
COFFRET EUROPE 2 vf 335
COFFRET JOYSTICK vf 239
COLIN MC RAE RALLY vf 315
COMANCHE 3 GOLD vf 195
COMMANDOS vf 329
CONFLICT FREE SPACE vf 299
CONSTRUCTOR vf 169
CREATURES 2 vf 239
DARK EARTH vf 195

DARK OMEN vf 289
DIABLO nf 179
DIABLO HELLFIRE data nf 145
DOMINION STORM nf 329
DUNE 2000 vf 279
F1 RACING SIMULATION vf 3D 195
F22 TOTAL AIR WAR vf 279
FIELDS OF FIRE vf 299
FINAL FANTASY VII vf 349
FLIGHT SIMULATOR 98 vf +CD 369
FOOTBALL MANAGER 98 vf 279
FRONT DE L EST + mission nf 199
GOLDEN 10 jeux vf ou v2 vf 319
GRAND PRIX LEGENDS vf 319
GREAT COURTS 3 vf 279
GRIM FANDANGO vf 319
GTA vf 335
HARPOON CLASSIC 97 nf 249
HEXPLORE vf 269
I WAR vf 195
JACK vf 195
JEDI KNIGHT Dark Forces 2 vf 195
JOURNEYMAN PROJECT 3 vf 319
K.K.N.D 2 vf 259
LA CHINE vf 349
LE CINQUIEME ELEMENT vf 315
LULLA THE SEXY EMPIRE nf 349
MAGIC L'ASSEMBLEE vf + data 329
MAN OF WAR vf + gratuit 249
MAX 2 vf 299
MECH COMMANDER vf 319
MEGA PACK 10 jx 6 7 8ou 9 319
M I A vf 329
MIGHT AND MAGIC 6 vf 329
MONACO GRAND PRIX R2 vf 325
MONKEY ISLAND 1+2+3 vf 289
MONSTER TRUCKS 2 vf 319
MORTAL KOMBAT 4 239
MOTOCROSS MADNESS vf 319
MOTORHEAD vf 169
MYST 2 RIVEN vf 289
NEED FOR SPEED 3 vf 329
NHL HOCKEY 99 vf 319
NIGHTMARE CREATURES 269
OF LIGHT AND DARKNESS vf 319
OPERATIONNAL ART OF WAR 299
PANZER COMMANDER vf 329
PEOPLE GENERAL vf 329
POSTAL 169
QUAKE 2 329
QUAKE 2 mission pack 1ou 2 195
QUEEN THE EYE vf 189
RAINBOW 6 vf 319
RAYMAN FOR EVER vf 169
RED BARON 2 vf 249
RED LINE RACER vf 269
RING vf 365
RIVERWORLD vf 335
ROBO RUMBLE vf 289
ROLAND GARROS 98 vf 299
SETTLERS 2 deluxe + scen vf 279
SEVEN KINGDOMS vf 319
SMALL SOLDIERS vf 245
SOLDIERS AT WAR nf 329
SPECIAL OPS vf 329
STARCRAFT vf 329
STAR WARS REBELLION vf 319
STRATEGY ARCHIVES compil 239
TEAM APACHE vf 329
TEST DRIVE 4 vf 149
THE GAMES FACTORY vf 335
THE ULTIMATE RPG 12 jx rôle 299
TITANIC vf 199
TOMB RAIDER 2 vf +telecarte 259
TOTAL ANNIHILATION+scen vf 269
TOTAL scenario vol 1 ou 2 vf 179
ULTIMATE RACE vf + gratuit 169
UNREAL vf 319
UP RISING vf 299
URGENCE vf 195
WALLACE ET GROMIT vf 189
WARBREEDS vf + T-shirt + gratuit 189
WARLORDS 3 darklords risin vf 269
WIN PROPHECY vf 195
WIZARDRY COMPILATION 249
WORLD OF COMBAT 2000 289
WORMS 1 + 2 + pinball vf 289
XENOCRACY vf 269
X COM INTERCEPTOR vf 285
X FILES LE JEU vf 329
X WING VS TIE FIGHTER vf 195

JEU GRATUIT
POUR TOUTE COMMANDE DE LOGICIELS DE PLUS DE 800F (hors CD promo) au choix CIVIL WAR / SHELLSHOCK OLYMPIC soccer / 4-4-2 soccer / DESCENT THUNDERHAWK 2 / CANNON FODDER 2



TOMB RAIDER 3 vf

CD PROMO

79 F
4 4 2 NOF JER nf
CANNON FODDER 2
CIVIL WAR vf
COMPATIBLE vf
DESCENT
KYRANDIA 3
OLYMPIC SOCCER vf
SHELLSHOCK vf
STAR GENERAL vf
THUNDERHAWK 2 vf

99 F
3D ULTRA PINBALL 3 vf
AFTERLIFE + THE DIG vf
BATTLE ISLE 3 vf
BATTLE GROUND napoleon russia
BATTLE GROUND prelude waterloo
BATTLE GROUND WATERLOO vf
BATTLE SPIRE *
BIRTHRIGHT vf *
LOMAX PRISES + chess system vf
BUCANNEER vf *
CAESAR 2 vf
CAPITALISM vf *
CARMAGEDDON nf
DARK FORCES+HERES ASSAULT vf
DARK REIGN vf
DAVIS CUP TENNIS vf
DAY TENTACLE + SAM & MAX vf
DESTRUCTION DERBY 2
DUKE NUKEM 3D premium
FIFA SOCCER MANAGER vf
FINAL LIBERATION vf *
FLYING CORPS GOLD vf
FOOTBALL MANAGER 98/99 vf
FUN TRACKS
HEROES Might & Magic 2 vf
IMPERIALISME vf
IMPERIUM GALACTICA vf
INDYCAR RACING II vf
I PANZER 44 vf
JEDIFIGHTER 3 DELUXE vf
KLIKED vf
LEISURE SUIT LARRY 7 vf
LES MYSTERES DE L'OCEAN vf *
LORDS OF THE REALM 2 vf
MECHWARRIOR 2 vf
MIGHT AND MAGIC 1 6 V
NEED FOR SPEED 2 SE
OUTLAWS vf
POD GOLD vf
POWER CHESS vf *
PRO PINBALL TIMESHOCK vf
RALLY CHAMPIONSHIP vf
REBEL ASSAULT 2 vf
RESIDENT EVIL vf *
ROAD RASH vf
SCREAMER 2
SHADOW WARRIOR
SYNDICATE WARS vf

STEEL PANTHERS 3 vf *
SUPERJUNIOR vf
WARLORDS 3 vf
WARWIND 2 *
2 + EXPANSION PACK vf

129 F
AGE OF RIFFLES vf
BATTLEGROUND ANTITAM
BATTLEGROUND SHILOH
DARK COLONY vf
DEATH RALLY
DOOM 2
DUNGEON KEEPER GOLD vf *
EXTREME ASSAULT vf
JONAH LOMU RUGBY vf
LITTLE BIG ADVENTURE 2 vf
ODDWORLD vf
PETE SAMPRAS TennIS vf
PHANTASMAGORIA 2 vf
POLICE QUEST SWAT vf
REDNECK RAMPAGE
SHADOW OF THE EMPIRE nf
THEME HOSPITAL vf
TOCA TOURING CAR vf *
WARCRAFT 2 TD missions

149 F
ACTUA SOCCER 3 vf + gratuit
ALIEN vf
DAGGERFALL
DARK REIGN EXPANSION PACK vf
F22 ADF RED SEA OPERATION vf
F22 LIGHTNING 2 vf
HEROES Might+Magic 2 delux vf
IRON HELIX + gratuit
JOINT STRIKE FIGHTER vf
KLIK & PLAY vf
LAST EXPRESS vf
Narrations d'Indiana + Last eden vf
SPEED HASTE vf + gratuit
SYNDICATE vf
SW RACING SIMULATION vf
SUPERKARTS + gratuit
TEX MURPHY OVERDRIVE vf
TOMB RAIDER 2 PENIUM vf
TOTAL MANIA + gratuit
TRACK ATTACK + gratuit
WARCRAFT 2 DELUXE vf
wte shot john rock + gratuit
X WING coll + REBELLION coll vf
ZORK NEMESIS vf

PACK vf 199F
OPERATION PANZER +
BUCANNEER+ FINAL LIBERATION
PACK 199 F
MAX + WARCRAFT +
CONQUEST NEW WORLD
PACK 249 F
Au coeur du démembrement
+ WALHGRAD !

CD CHARME
ANTE FUTURA vf 329
ASIE INTERDITE 189
DIVA X BLONDE vf 329
DIVA X REBECCA vf 249
EXHIBITIONS 1999 de JB ROOT vf 299
EXTREME ORIENT 199
FOVEA vf 249
HUNGARIAN GIRLS vf 249
LA VILLA vf 249
LE JEU DE L OIE vf 169
LOLOS DE LYDIA vf 189
PAMELA ANDERSON interactif 220
PORNO POKER 249
RENDEZ VOUS julia CHANEL vf 349
VIRTUAL sex with farrah 329

ACCESSOIRES
MAXI GAMER PHOENIX 2D/3D 16mb * 950
CARTE 3DFX 2 MAXI GAMER * 12 mb + 4jx. 990
RACE LEADER FORCE FEEDBACK * 940
MICROSOFT SIDEWINDER game pad 8b 275
SIDEWINDER FREESTYLE PRO* + jeux 550
SIDEWINDER force feedback wheel * + 2 jx. 1550

COMMANDEZ
24H / 24
CONSULTEZ
les nouveautés
3615 CENTSOFT 2.23F mn

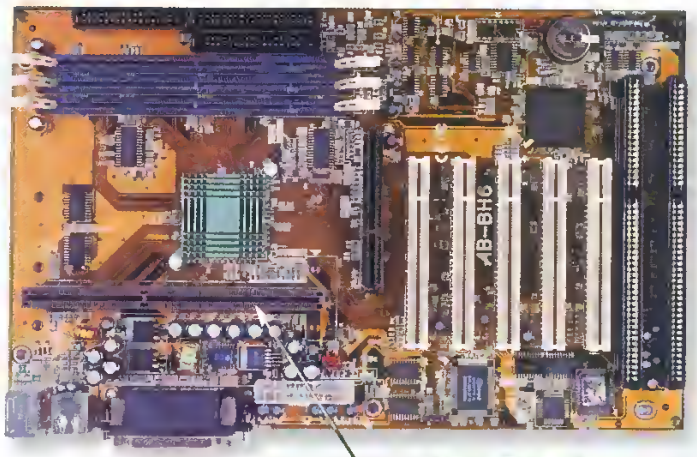
CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM
PRENOM
ADRESSE
CP TEL
VILLE
TYPE DE MACHINE
☐ CHEQUE ☐ certifie etre majeur pour CD charme
☐ CARTE BLEUE date d expiration
No

TITRES PRIX

Frais de port
☐ NORMAL 25F
☐ COLISSIMO 32F garantie 48H
☐ CONTRE REMBOURSEMENT 75F
☐ CD-ROM
☐ * Matériel 80F 48H
TOTAL A PAYER
Signature
G4 117

de AMD. Ce processeur semble capable de donner des sueurs froides à Intel (remarquez, c'est ce qu'on disait déjà du K6 2...). Dans un premier temps, AMD se parjure un peu en abandonnant le Socket 7 pour le Slot A, qui mécaniquement comportera des ressemblances troublantes et pas forcément fortuites avec le Slot 1 de Intel. En fait, les fabricants de cartes mère n'auront qu'à modifier quelques circuits et le voltage pour proposer des cartes Slot A ou Slot 1. Quand on n'a pas de monopole, on a des idées... D'autre part, le K7 comportera un *bus* interne fonctionnant à 200 MHz, largement supérieur à celui d'un Pentium II, et une mémoire cache de niveau 1 de 128 Ko, soit quatre fois plus que ce que l'on trouve actuellement sur les puces Intel. Enfin, son coprocesseur arithmétique devrait être enfin capable de dépasser ceux du Pentium II dans les calculs en virgule flottante. Avec une entrée de gamme à 500 MHz, le K7 promet d'aller vite, très vite !

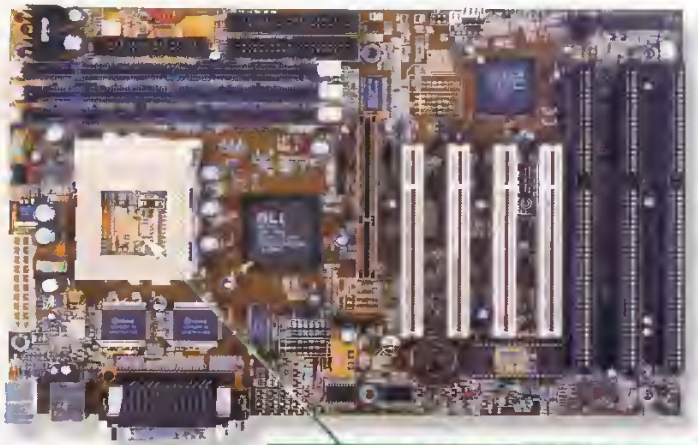


Carte mère avec Slot 1

Cyrix, pas mort

La fin 99 devrait aussi voir le réveil de Cyrix, avec son processeur M3, aussi appelé Jalapeno. Fabriqué à 0,18 microns, alors que le K7 restera *a priori* fabriqué en 0,25 microns, il sera proposé en entrée de gamme à 600 MHz, rien de moins ! Alors que les processeurs Cyrix étaient notoirement très faibles en calculs en virgule flottante, le Jalapeno devrait faire oublier cette carence et intégrer de surcroît la technologie 3DNow! de AMD. Comme si cela ne suffisait pas, il devrait comprendre un sous-système graphique destiné à supplanter les cartes accélératrices. Le choix est osé, car ainsi, l'utilisateur d'un Jalapeno perd toute flexibilité au niveau du choix de l'accélération graphique. En somme, Cyrix a tout intérêt à assurer ! Si le K7 de AMD et le Jalapeno de Cyrix ont tout pour faire baver l'amateur de technologie de pointe, il ne faut pas oublier que leur introduction se fera à une époque où le Katmai sera solidement implanté sur le marché et où le Coppermine aura très certainement commencé à faire son trou. Et n'oublions pas le Merced de Intel, premier processeur 64 bits, qui devrait aussi commencer à prendre de la substance. De plus, en annonçant leurs plans si longtemps à l'avance, les deux concurrents principaux de Intel laissent tout le temps à ce dernier de réviser sa stratégie pour garder son avance, qui d'année en année ne fait que grandir. ■

Frédéric Marié


Carte mère avec Socket 7

Type de Processeur	Fréquences de fonctionnement (en MHz)	Type de Socket	Fréquence Carte Mère Maxi	Prix indicatif constaté en novembre 98
Intel Pentium II	450	Slot 1	100 MHz	4 000 F
Intel Pentium II	400	Slot 1	100 MHz	2 800 F
Intel Pentium II	350	Slot 1	100 MHz	1 650 F
Intel Pentium II	333	Slot 1	66 MHz	1 500 F
Intel Pentium II	300	Slot 1	66 MHz	1 350 F
Intel Celeron	333	Slot 1	66 MHz	1 350 F
Intel Celeron	300 A	Slot 1	66 MHz	1 050 F
Intel Celeron	300	Slot 1	66 MHz	700 F
AMD K6 2	350	Socket 7	100 MHz	1 600 F
AMD K6 2	333	Socket 7	100 MHz	1 000 F
AMD K6 2	300	Socket 7	100 MHz	850 F
AMD K6 MMX	300	Socket 7	66 MHz	650 F
Cyrix M2 (6x86MX)	333	Socket 7	83 MHz	750 F
Cyrix M2 (6x86MX)	300	Socket 7	83 MHz	550 F

Thanks Dave!



Pour nous avoir montré ce qu'était vraiment une course de Grand Prix et pour nous avoir prouvé que l'unité européenne n'était pas seulement un mythe, du moins pour la presse jeux.

FRANCE

JOYSTICK: "Ce retour en arrière est un véritable bond en avant en matière de plaisir automobile. On se le dise : une nouvelle étape est franchie. Ne cherchez plus, Grand Prix Legends est indiscutablement la simulation incontournable du moment." 92% Megastar

PC JEUX: "Un must absolu pour les passionnés de F1 mais aussi pour les amateurs de sensations fortes... Papyrus est parvenu à un résultat jamais atteint dans le domaine de l'authentique hyper réalisme." 91%

NEXT GAMES: "La simulation automobile ne sera jamais plus comme avant." 19/20

HOME PC: "Une réussite à tous les niveaux." (Choix de la rédaction)

CD-ROM MAGAZINE: "Une fidélité pour les fous du volant. Toutes générations confondues." 17/20

ALLEMAGNE

PC GAMES: "Grand Prix Legends est la nouvelle référence du genre !" 92% - Jeu du mois.

PC JOKER: "Grand Prix Legends est le champion du monde des simulations de F1." 93% - PC Joker Award

BRAVO SCREENFUN: "Voilà comment se présente une vraie simulation de course : réaliste, sûre et tensément dramatique... Grand Prix Legends est si extrêmement réalisé que tout le monde y prendra plaisir." 1/1

WWW.GZONE.DE: "Graphisme, son, modélisation des voitures... Les niveaux standards ont été établis dans tous ces domaines." 92%

GAMESTAR: "Excellente sensation de conduite et réalisme exceptionnel." 1/12

ANGLETERRE

PC GAMER: "C'est le seul jeu auquel j'aurai eu envie d'ajouter Grand Prix 2 de Geoff Crammond, un classique." 93% - Jeu du mois. Prix PC Gamer.

PC GAMING WORLD: "...pourrait s'imposer comme étant le plus complet et le plus passionnant jeu de course jamais créé sur PC ... un système réaliste."

PC ZONE: "La course la plus réaliste que vous ayez jamais connue."

ITALIE

ZETA: "Grand Prix Legends est plus ni moins que la meilleure simulation jamais réalisée à ce jour." 9/10 - Un véritable must.

THE GAMES MACHINE: "Grand Prix Legends est un jeu authentique, une expérience unique. Un titre qui manquera à tous les esprits des fans de course." 93%

ESPAGNE

FOX PC GAMER: "Le réalisme ne pourrait être meilleur." 97%

MICROMANIA: "La fidélité dans la reproduction de la saison 1967 est absolue."

PORTUGAL

MEGASCORE: "Le meilleur de tous." 100%











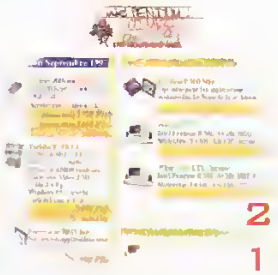
Dave Kaemmer
Designer et Directeur Technique de Grand Prix Legends

SIERRA

Grand Prix Legends

http://www.sierra.fr

POUR L'OUVERTURE DE NOTRE NOUVEAU MAGASIN VOUS ALLEZ PROFITER D'OFFRES INCROYABLES



Premier site français de vente informatique en ligne, One BYTE c'est une sélection rigoureuse de produits High-Tech, souvent en avant première, à des prix fous.



25000 VISITES PAR MOIS !
120000 PAGES LUES ...
3000 ABONNÉS AU CLUB...

Des remises à jour régulières, un club donnant accès à des avantages exclusifs, des promotions en permanence, des destockages, des fiches techniques détaillées, One BYTE est le site incontournable de la vente en ligne.



Disque dur 9.1Go U-DMA
Voici l'un des meilleurs disques durs du marché Marque Seagate, 512Ko de cache, vitesse de 7200 tr/mn. Temps d'accès de 8ms Interface Ultra DMA (IDE)



A-Trend 6240 (BX)
VOICI L'UNE DES MEILLEURE CARTE MÈRE BX DU MARCHE MAIS SURTOUT L'UNE DES PLUS FIABLE EVOLUTIVE JUSQU'À 780MHZ CETTE CARTE POSSEDE 5 BUS PCI, 2BUS ISA ET 1 BUS AGP, 4 SUPPORTS DIMM, REGLAGE DE LA FRÉQUENCE CPU PAR LE BDIS, FONCTIONS DE GESTION D'ENERGIE (CONTRÔLE DE TEMPERATURES DE FONCTIONNEMENT DES VENTILATEURS, MISES EN VEILLE, VOLTAGE, ETC). CERTIFIÉE MICROSOFT PC98 CONNECTEUR SB-LINK LIVRÉE AVEC INTEL LANDESK CLIENT MANAGER UN CAPTEUR DE TEMPÉRATURE CPU



KIT PLEXTOR
OFFREZ VOUS L'ENSEMBLE IDEAL POUR LA GRAVURE LA DUPLICATION ET L'EXTRACTION AUDIO AVEC LES DEUX MEILLEURS PRODUITS DU LEADER DANS LE DOMAINE PLEXTOR
CET ENSEMBLE COMPREND LE LECTEUR 14-32X ULTRA SCSI (512KO CACHE, 80MS DE TEMPS D'ACCÈS) ET LE GRAVEUR 4X/12X SCSI EN VERSION INTERNE AINSI QUE LES LOGICIELS DE GRAVURE ET DES MÉDIAS (2 CD R).
CETTE OFFRE EST RÉSERVEE AUX LECTEURS DE GEN 4 SUR PRESENTATION DE CETTE PUBLICITÉ

CARTE TUNER NICAM STEREO



LA WINTV DU FABRIQUANT AMERICAIN HAUPPAUGE EST UNE CARTE TUNER TV SUR BUS PCI AUX FORMATS PAL / SECAM / NTSC NICAM STÉRÉO. CETTE CARTE PERMET LA CAPTURE D'IMAGES OU DE SÉQUENCES. COMPATIBLE TELETEXTE ELLE REÇOIT JUSQUA 125 CHAINES. CETTE CARTE UTILISE LE CÉLÈBRE BT 848

Kit clavier / Souris



Le souris Logitech Pilot Mouse+ avec sa roulette centrale pour naviguer dans les applications. De plus cette roulette est entièrement programmable afin que chacun puisse la paramétrer à son goût
Afin d'utiliser pleinement cette fabuleuse souris nous y joignons GRATUITEMENT un tapis souris tout aussi révolutionnaire. Le 3M précision. Sa surface composée d'une toute nouvelle texture ainsi que sa forme et son épaisseur sont étudiées pour améliorer la précision du pointage et éviter encrassement et fatigue
Enfin pour pouvoir être prêt lors du passage à la monnaie unique ce kit intègre un clavier 105 touches PS/2 avec une touche Euro !

KIT Dolby Teac
LE SON COMME AU CINEMA

Teac signe avec ses PowerMax 1000 un ensemble de restitution sonore digne des meilleures salles de cinema. En effet avec ses 5 hauts parleurs et son caisson de basse télécommandé ses 5 ambiances pre-programmées, cet ensemble est a même de restituer le son en Dolby Surround pour une puissance sonore de 1000 Watts PMPO.



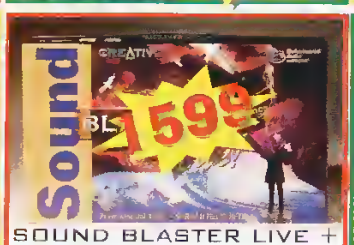


XPERT@PLAY 98 8MO AGP
+ FILM DVD MICROCOSMOS
+ JEU INCOMING
+ PHOTOSUITE SE
+ LOGICIEL DVD ZONE 2

Nouveau Magasin à Paris .... 175m² d'exposition et une nouvelle équipe
.... et des prix fous !



Wicked 3D
Offrez vous la meilleure voodoo 2 ! Jusqu'a 40% plus rapide sous Direct X, des fonctions inedites (compatible avec TOUTES les autres voodoo-2 en SLI), des résolutions plus elevees (jusqu'en 1024x1024) et des remises sur des jeux !



SOUND BLASTER LIVE + ENSEMBLE HAUTS PARLEURS 4.1 CREATIVE

Riva TNT 16Mo AGP
990



19" HITACHI CM751ET
L'UN DES MEILLEURS 19' DU MARCHÉ PITCH HORIZONTAL 0.21, RÉSOLUTION JUSQU'EN 1600X1200, SURFACE D'AFFICHAGE DE 267X276MM, BANDE PASSANTE 200MHZ, TCO95 GARANTI 3 ANS SUR SITE (ÉCHANGE CHEZ VOUS)

ACHETEZ AUJOURD'HUI LA TECHNOLOGIE DE DEMAIN



75 RUE DE BUZENVAL
75020 PARIS (MÉTRO BUZENVAL)
TEL : 01.43.56.53.00 / FAX : 01.43.56.53.03

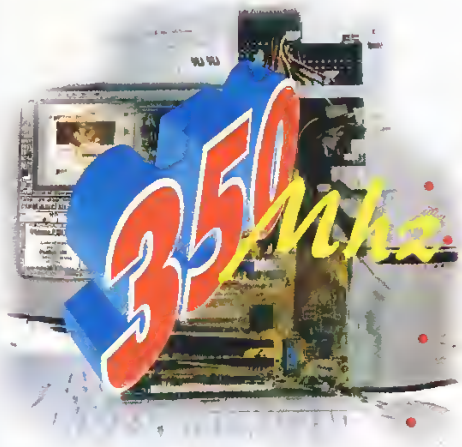
•Pour en savoir plus :

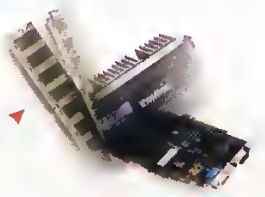
Promotions
► http://www.1byte.com/
Tarifs en temps reel

Les Dernières Technologies
One BYTE
Aux Meilleurs Prix

Prix et caracteristiques modifiables sans preavis - sauf erreurs ou omissions. Photos non contractuelles. Prix TTC hors frais de transport. Toutes marques déposées. Dans la limite des stocks

NON, NE CHERCHEZ PAS
C'EST ENCORE CHEZ NOUS QUE ÇA SE PASSE !











Garantie 1 an retour Atelier sur les U.C.
(Option garantie sur site Paris et R.P. +790 Fttc)
Garantie 1 ou 3 ans site sur les écrans

Accès au service Loca Parc*
(*Mise à disposition gratuitement d'un parc de périphériques pour une période de 10 jours par an pour l'achat d'un PC)

sidore +!

Processeur Pentium II 350Mhz
(bus 100Mhz, 512Ko cache à 175 Mhz)

Carte mère chipset Intel BX
(Merque A-Trend modèle ATC-6220)
(Evolutive à 784Mhz, Gestion complète de l'énergie et des températures du PC)

Mémoire 64Mo SDRAM PC100 à 8ns

Disque dur Ultra DMA 4,3Go 5400tr
Lecteur Cédérom 36X IDE

Carte vidéo Intel i740 8Mo AGP 2x
Carte son Yamaha 64voies PCI
(Wavetable GM/XG + 16 pistes digitales)

Clavier PS/2 105 touches + euro
Souris PS/2 Logitech Pilot+

Boîtiers ATX certifiés CE
(Alimentation 250W, Middle tour)
(3x3,5" + 4x5,25")

Lecteur Disquettes 1,44Mo

Ecran 17" 1280x1024 pitch 0,26
(garanti 1 an sur site par échange chez vous)

PC GARANTI 1 AN PIECES ET MAIN D'OEUVRE PAR RETOUR EN NOS ATELIERS.

DISPONIBLE EN 24 HEURES MAXIMUM*
*hors delais de transports, dans la reserve des stocks disponibles

6490 Francs TTC

OFFRE VALABLE DU 01/12/98 AU 30/12/98 DANS LA LIMITE DES STOCKS

ACHETEZ AUJOURD'HUI L'ORDINATEUR DE DEMAIN

75 RUE DE BUZENVAL
75020 PARIS
TEL : 01.43.56.53.00 / FAX : 01.43.56.53.03
(MÉTRO BUZENVAL - LIGNE 9)

intel inside MMX pentium II

•Pour en savoir plus :
Autres modèles et options
► http://www.1byte.com/
Promotions

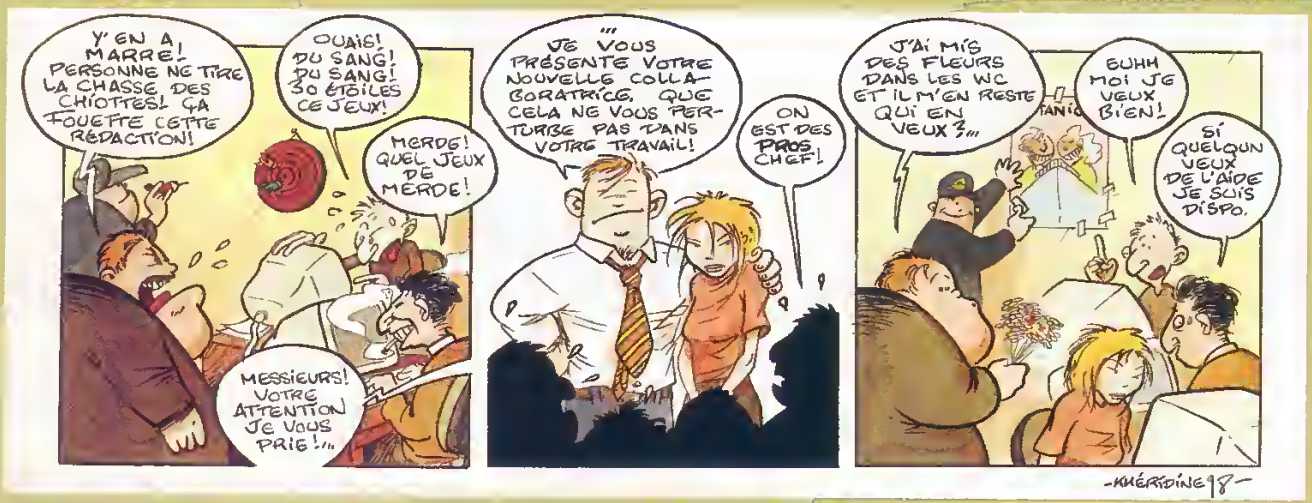
Les Dernières Technologies
one
Aux Meilleurs Prix

Prix et caractéristiques modifiables sans préavis - sauf erreurs ou omissions. Photos non contractuelles. Prix TTC hors frais de transport. Toutes marques déposées. Dans la limite des stocks

La rédac' en folie

Carnet 2 bord

Que d'aventures ! Une femme lâchée dans la rédaction, une guerre des étoiles locale, un méchant virus : le bouclage aura été chaud !



20 septembre 1998
Une femme arrive à la rédaction pour seconder Cédric, notre maquettiste « poil à gratter » Cedric (l'autre) fait la roue, pendant que Sébastien parade, tandis que Luc danse la Kamchatka sur les bureaux, sous l'œil éberlué de Fred qui n'avait pas vu de femme depuis deux ans. Olivier n'en croit pas son moniteur

9 octobre 1998
Trois semaines plus tard, la jeune femme s'enfuit. Les coupables ne sont pas ceux qu'on pense et s'en frottent les mains

11 octobre 1998
Pour la deuxième fois, les ordinateurs de Cédric et Luc sont contaminés par un virus particulièrement méchant Après des heures de désinfection, un « format C : » est finalement le seul palliatif Olivier se demande s'il ne s'agit pas d'une ruse kamikaze pour ne pas travailler...

12 octobre 1998
Sébastien, Cédric et Luc décident de realiser un site *Gen4*. Au bout d'une demi-heure de discussion, ils decident aussi de creer un serveur de jeux français, Puis un fournisseur d'accès gratuit pourvu d'une ligne T3 à 45 mb par seconde Puis un pôle européen ludique. Puis ils retournent à leurs tests

13 octobre 1998
C'est l'anniversaire de Cedric : il debarque donc à la rédac' avec blanc et liqueur de framboise Tout le monde roule sous la table avant 14 heures sauf Fred Qui arrive.

14 octobre 1998
Un nouveau maquettiste déboule. Si tout d'abord son prenom prête à rire (Régis , merci Les Nuls), son inquiétante aptitude à rester 47 heures non-stop devant un Mac effraye tout le monde. Plus personne n'ose le débrancher

17 octobre 1998
Happés par Everquest, le nouveau jeu de rôle *on-line*, Fred et Olivier renouent avec le regard de la mort rouge (ou de lapin russe), le teint blafard, les yeux pochés et les nuits au bureau. En quittant *Gen4*, Olivier fouette même sa moto en criant « Hue ».

18 octobre 1998
On est oblige de « rebooter » Régis qui a planté trois fois dans la journée Olivier propose de le reformater pour plus de sécurité

22 octobre 1998
La reunion de redaction est sabotée par Cédric, notre maquettiste « poil à gratter » qui ne cesse justement de l'être Olivier casse un bureau et deux chaises, mais évite ainsi la prison pour homicide. La réunion est annulée

23 octobre 1998
Après la présentation de King's Quest 8, l'attachee de presse de Sierra sermonne vertement Luc qui a osé critiquer le scénario de Return to Krondor dans une *preview*. Gentleman, Luc garde un silence religieux durant la crise de nerfs puis la complimente pour son éloquence

24 octobre 1998
Xavier achete un lecteur DVD multizone XS-366-S stéreo superplus bidouillé par un vendeur louche pour la modique somme de 19 600 F Finalement, il ne comprend pas pourquoi son lecteur ne lit que les CD PlayStation.

4 novembre 1998
Sébastien fait la tournée des rédactions en fin d'apres midi à la recherche d'huile L'inquiétude plane, on a peur pour les imprimantes.

6 novembre 1998
La guerre des étoiles fait rage à la rédaction après une avalanche de jeux sumotes selon Luc, sous-notes selon Cedric Il est désormais décidé que chaque mois, les testeurs disposeront d'un nombre limité d'étoiles à repartir dans leurs tests pour limiter les dégâts ! On parle déjà d'un trafic d'étoiles

9 novembre 1998
Les jeux en 3D refusent brutalement de s'exécuter sur la machine de Luc. Après avoir à moitie démoli son PC à coups de poing et de tournevis, il démonte sa 3Dfx et tente de l'installer sur le PC de Seb Ne parvenant pas à l'ouvrir, il poursuit le massacre et éventre violemment la bécane

TOP JEUX DE RÔLE

N°108	Fallout	Interplay	★★★★★
N°103	Lands of Lore 2	Westwood	★★★★★
N°95	Diablo	Blizzard	★★★★★
N°92	Meridian 59	Studio 3DO	★★★★★

TOP SIMULATION

N°117	European Air War	Microprose	★★★★★
N°116	Total Air War	DID	★★★★★
N°116	Monaco Grand Prix	Ubi Soft	★★★★★
N°115	Colin McRae	Codemaster	★★★★★

TOP ACTION

N°87	Duke Nukem 3D	US Gold	★★★★★★
N°117	Sin	Activision	★★★★★
N°117	Half-Life	Cendant	★★★★★
N°114	Urban Assault	Microsoft	★★★★★

TOP SPORT

N°117	Fifa 99	E.A. Sports	★★★★★
N°116	NHL 99	E.A. Sports	★★★★★
N°112	Football Manager 98	Sierra	★★★★★
N°111	Coupe du Monde 98	E.A. Sports	★★★★★

TOP STRATÉGIE

N°103	Total Annihilation	GT Interactive	★★★★★★
N°94	Alerte Rouge	Westwood	★★★★★★
N°112	Commandos	Eidos	★★★★★
N°110	Starcraft	Blizzard	★★★★★

TOP AVENTURE

N°93	Spycraft	Activision	★★★★★★
N°116	Sanitanum	ASC Games	★★★★★
N°114	The X-Files	Fox Interactive	★★★★★
N°105	Blade Runner	Westwood	★★★★★

TOP DU MOIS		FRED	CEDRIC	OLIVIER	SÉBASTIEN	LUC	STÉPHANE	RÉDAC GEN4	PAGE
SIN	HIT	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	P. 122
HALF-LIFE	HIT	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	P. 132
EUROPEAN AIR WAR	HIT	★★★★★	-	★★★★	-	-	-	★★★★★	P. 150
FIFA 99	HIT	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	-	-	★★★★★	P. 158
POPULOUS : À L'ABBE DE LA CRÉATION	HIT	-	★★★★	★★★★	★★★★	-	★★★★	★★★★	P. 140
GANGSTERS	HIT	-	★★★★	★★★★	★★★★	-	-	★★★★	P. 162
ARCANES	HIT	-	★★★★	-	-	-	-	★★★★	P. 106
FALLOUT 2	HIT	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	-	★★★	★★★★	P. 192
LINKS LS 99	HIT	-	★★★	★★★★	★★★★	-	-	★★★★	P. 210
GLOVER	HIT	-	★★★★	★★★★	★★★	-	-	★★★★	P. 182
RAILROAD TYCOON 2	HIT	★★★★	★★★★	★★★	★★★	-	-	★★★★	P. 172
HERETIC 2	HIT	-	★★★★	★★★	★★★	★★	★★★★	★★★★	P. 204
SHOGO		★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★	★★★	★★★	P. 224
COMBAT FLIGHT SIMULATOR		★★★★	-	★★★★	-	-	★★★★	★★★★	P. 198
WARGASM		★★★★	★★★	★★★	-	-	-	★★★	P. 238
AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME		★★★	★★★	★★★	★★★	-	-	★★★	P. 244
MOTO RACER 2		★★★	★★★	★★★	-	-	-	★★★	P. 228
POWERSLIDE		★★★	★★★	★★★	-	-	-	★★★	P. 220
WARHAMMER 40 000		-	★★★	★★★	-	-	-	★★★	P. 234
CARMAGEDDON 2		-	★★★	★★★	★★★★	★★	★★★	★★★	P. 212
YOU DON'T KNOW JACK		★★★	★★★	★★★	★★★	★★	★★★★	★★★	P. 242
L'EXODE D'ABE		★★★	★★★	-	★★★	★★	-	★★★	P. 216
KING'S QUEST 8 : LE MASQUE D'ÉTERNITÉ		★★★	★★	★★	★★	★★	-	★★	P. 252
REAH		-	★	-	★	★★	-	★★	P. 250

Bombe Burk ★ Pfff ★★ Bof ★★★ Mouais ★★★★ Ouais ★★★★★ Yeah ★★★★★★ Rah Lovely !!!

Règlements de comptes à O.K. Gen4

Pour Noël, nos amis les chefs de rubrique de Gen4 ont décidé de se débarrasser une bonne fois pour toutes de leurs vieilles rancœurs.

OLIVIER

C'est facile pour Olivier. S'étant proclamé empereur-tyran de *Gen4*, il n'a qu'à sortir de son bureau pour trouver des victimes fraîches. C'est notamment très pratique lorsqu'il meurt à Everquest et/ou que ses connexions Internet sont pourries : hop, il ouvre la porte, attrape le premier rédacteur venu et lui inflige un test de 32 pages et un dossier qui ne seront même pas publiés.

SÉBASTIEN

Sébastien a eu une excellente occasion de s'énerver, lui, si calme d'habitude. Après une petite partie de Sanitanum, il s'est effectivement aperçu que Luc avait reçu le dernier Lanfeust de Troy, sa BD préférée. Il a aussitôt tenté de la dérober à son insu. Malheureusement, peu doué en discrétion à cause d'un bavardage incontinent, le pauvre s'est lamentablement fait surprendre et a dû restituer la BD.

FRED

Même s'il est de nature acariâtre et qu'il n'est jamais content, Fred a l'immense avantage de pouvoir arriver à 15 heures tous les jours impunément. On comprend qu'il ait du mal à en vouloir à quiconque, mis à part à son réveil qui le prive de ses 22 heures de sommeil par jour. Il peut donc tranquillement continuer à passer ses nuits sur Everquest et à ressembler à une endive transgénique.

DIDIER

Didier est probablement le seul à n'avoir aucun problème avec personne. Sans doute à cause de son apparente gentillesse. Pour aborder les fêtes du bon pied, il a donc décidé de s'en prendre à lui-même en devenant temporairement mauvais à Shogo et à King's Quest 8. Les autres rédacteurs voyant enfin Didier revenu à leur niveau ont été de fort bonne humeur durant une semaine.

LUC

Agacé par la tentative de cambriolage de Sébastien, Luc est devenu extrêmement paranoïaque et empêche tout le monde d'approcher son bureau à moins de trois mètres. Les heures passées sur Rainbow six n'ont malheureusement rien arrangé et l'ont persuadé que tous ceux qui tentaient d'envahir son espace vital étaient de vilains terroristes. La rédaction est d'ailleurs très inquiète depuis qu'il arrive armé.

CEDRIC

Cedric ne fait pas dans l'originalité. Depuis son arrivée à la rédaction, il ne cesse de subir les critiques et les railleries de Cedric, notre maquettiste « poil à gratter » qui, en plus, a le même prénom que lui. Il a donc décidé de réagir en le provoquant en duel à Shogo. Après des heures d'affrontement, il semblerait que Cedric soit parvenu à racheter son honneur perdu.

Auchan

LE TOP DE

Chaque mois le meilleu

1 TOMB RAIDER III



L'AVIS DE GEN 4 : Lara Croft est de retour , et cette fois, elle vous entraîne à travers le monde dans l'ordre qui vous importe. De l'ontorctique aux îles des mers du sud en passant par la zone 51 au Nevada, les challenges sont toujours aussi nombreux. Lara dispose de nouveaux coups, et aura la possibilité de se déplacer à l'aide de véhicules variés.

COUP DE COEUR

Éditeur : EIDOS
Genre : ACTION

2 HALF LIFE



L'AVIS DE GEN 4 : Le Quake-like va connaître enfin une révolution avec Half-life, qui est bel et bien l'événement de la fin d'année. Un univers bien plus réaliste et vivant que ses prédécesseurs, une intelligence artificielle hors du commun qui vous donne l'impression de jouer contre de vrais adversaires et une ambiance terrifiante à souhait. N'hésitez pas, Half-Life est la nouvelle référence du genre.

★★★★★

Éditeur : CENDANT
Genre : ACTION

3 FIFA 99



L'AVIS DE GEN 4 : C'est incroyable ! Electronic Arts arrive à sortir tous les six mois une nouvelle version de Fifa, et malgré tout, on est à chaque fois bluffé par les évolutions apportées en si peu de temps. Pour cette nouvelle mouture, vous avez droit à des graphismes éblouissants, retravaillés tout comme les animations, encore plus nombreuses. Avec une jouabilité encore améliorée, c'est à nouveau la référence du genre !

★★★★★

Éditeur : ELECTRONIC ARTS
Genre : ACTION

4 SANITARIUM



L'AVIS DE GEN 4 : Voici un jeu d'aventure qui vous plonge dans une ambiance glauque à souhait. Vous vous réveillez, omnésique, dans un asile en ruine, au milieu d'une population de fou furieux. Qui êtes-vous ? Que faites-vous là ? Il vous faudra le découvrir en explorant vos pires cauchemars. Un jeu d'aventure original, superbement réalisé, prenant et vraiment dingue...

★★★★★

Éditeur : TLC EDUSOFT
Genre : AVENTURE

5 SIN



L'AVIS DE GEN 4 : Duke Nukem n'a qu'à bien se tenir, voici venir la concurrence ! Sin propose tout ce qui se fait de mieux actuellement : des graphismes superbes, des décors bien pensés et offrant de nombreuses interactions, une intelligence artificielle de très bon niveaux et des modes solo et multijoueurs parfaitement imaginés. Mais surtout, Sin propose un vrai scénario, qui évolue en fonction de vos actions.

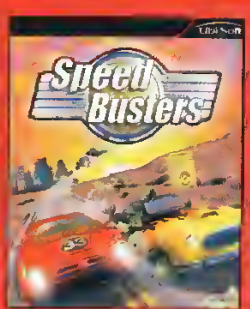
★★★★★

Éditeur : ACTIVISION
Genre : ACTION

★ À VOIR ★★ PAS MAL ★★★ BON ★★★★ TRÈ

BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS





CEMBRE 98

GEN4 ERATION

des jeux disponibles sur PC CD-Rom

COMBAT FLIGHT SIMULATOR

★★★★

Éditeur : MICROSOFT
Genre : SIMULATION DE COMBAT

6



L'AVIS DE GEN 4 : Microsoft dominait le monde de la simulation civile avec Flight Simulator, et s'attaque logiquement à celui des simulateurs de combat... Pour une première tentative, soyons clairs, c'est une grande réussite. Le moteur 3D est somptueux, les options très nombreuses et les niveaux de difficulté le mettent à la portée de tous. Le jeu bénéficie en plus de tous les add-ons de Flight Simulator !

POPULOUS 3

★★★★

Éditeur : ELECTRONIC ARTS
Genre : STRATÉGIE

7



L'AVIS DE GEN 4 : Bullfrog, à son habitude, ne fait pas comme les autres, et cette suite n'est pas une pâle copie des deux premiers Populous Certes, on y gère toujours des hordes d'humains en espérant en retour leur vénération sans limite, mais que de nouveautés. En dehors de la 3D, qui apporte un réalisme et une jouabilité renouvelée, on y trouve surtout beaucoup plus d'humour et tout autant de plaisir de jeu...

RAILROAD TYCOON 2

★★★★

Éditeur : BMG/TAKE2
Genre : STRATÉGIE/ACTION

8



L'AVIS DE GEN 4 : Faire une suite de Railroad Tycoon, le jeu mythique de Sid Meier, voilà une bonne idée. Plus qu'une suite, il s'agit en fait d'un remake, avec toutes les possibilités offertes par les ordinateurs d'aujourd'hui. On est toujours autant enchanté par le côté historique du jeu, mais la jouabilité est meilleure et la réalisation vraiment superbe. De quoi combler vos rêves d'enfant de trains électriques.

F16 vs MIG 29

★★★★

Éditeur : UBI SOFT
Genre : SIMULATION DE VOL

9



L'AVIS DE GEN 4 : Voici le premier simulateur de Novalogic a bénéficier pleinement des cartes 3D... Comme toutes les simulations de l'éditeur, F16 vs Mig 29 est plutôt arcade, donc simple d'accès pour tous les joueurs. On vous propose en plus deux avions différents, ce qui est une bonne chose, et un mode de jeu multijoueur excellent, et jouable par Internet sans problèmes...

GANGSTERS

★★★★

Éditeur : EIDOS
Genre : REFLEXION

10



L'AVIS DE GEN 4 : Une simulation de banditisme en pleine prohibition, voilà qui est original ! Si le cynisme et le côté totalement immoral du jeu ne vous fait pas peur, alors vous plongerez dans un jeu très très riche, aux possibilités innombrables, et vous serez étonné par les conséquences en cascade de la moindre de vos décisions. La première simulation économique d'arnaque.

ÈS BON ★★★★★ EXCELLENT ★★★★★★ MYTHIQU

LA VIE AUCHAN.
ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS.



Éditeur Activision. **Format** CD-ROM PC. **Genre** *sin-like*. **Prix** env. 350 F. **Sortie** disponible. **Config. mini.** P133, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95. **Config. recom.** P300, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95, carte 3Dfx2.

Version testée : bêta 0.99 américaine
Problèmes rencontrés : démarrage uniquement à l'aide de *cheat codes*, ralentissements inexpliqués, I.A de certains *boss* non finalisée

Sin

Poupée de cuir, poupée de sang

Il fallait s'en douter, le Papa Noël est un sauvage. La preuve, il arrive avec tout un tas de quake-like dans sa hotte, histoire de latter virtuellement ses lutins. Sin débarque enfin sous vos sapins illuminés, pour le bonheur des croque-morts.

En ces temps chaotiques où règne le mal absolu, il est bon d'expier ses fautes les plus profondes. Et Dieu sait si nous en avons tous commis, des péchés. Sans cesse bafoués, les dix commandements ne sont plus qu'un vieux film d'anthologie dans lequel on pouvait admirer tout le talent de Charlton Heston. Il est temps de changer les choses et de convertir les infidèles ! À grands coups de roquettes dans la gueule Pardonnez-moi mon père, parce que j'ai péché.

« J'ai vécu une relation inappropriée (comme dirait mon pote Bill) avec une plantureuse créature aux mœurs plus que douteuses. Non, je vous jure que nous n'avons pas eu de relations sexuelles et je ne sais pas ce qu'est cette tache sur sa robe... Euh..., en fait, nos relations étaient plutôt du genre sadomasochistes. Il faut dire que la choupette était craquante dans son charmant petit ensemble en latex rouge. Elle s'amusait à me faire du mal, en m'envoyant ses sbires pour me punir, et moi je m'en servais pour refaire la décoration des murs. En fait, j'ai réussi à contrecarrer ses ▶





Il a l'air genial le mec. Ils vont s'amuser à l'enterrer avec la petite cuillere pour lui offrir un enterrement digne de ce nom

plans de domina-tion du monde. Seulement elle a disparu par la suite et je me sens seul désormais.
- Pourriez-vous m'expliquer tout cela plus en profondeur, mon fils, et sur-tout n'hésitez pas à décrire en détail la demoiselle dont vous parlez... »

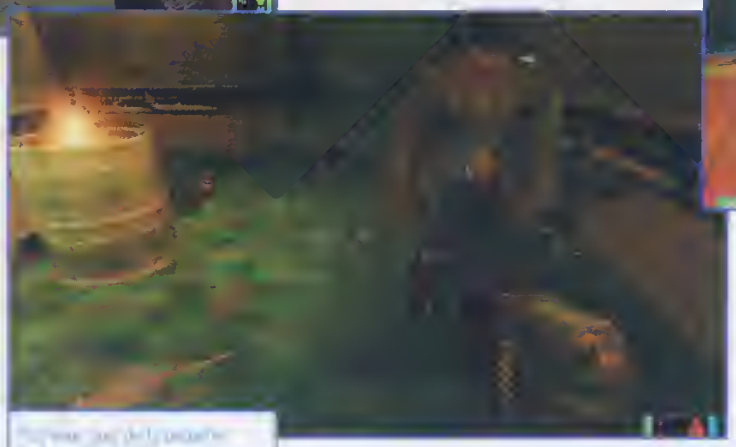
Bris de glace

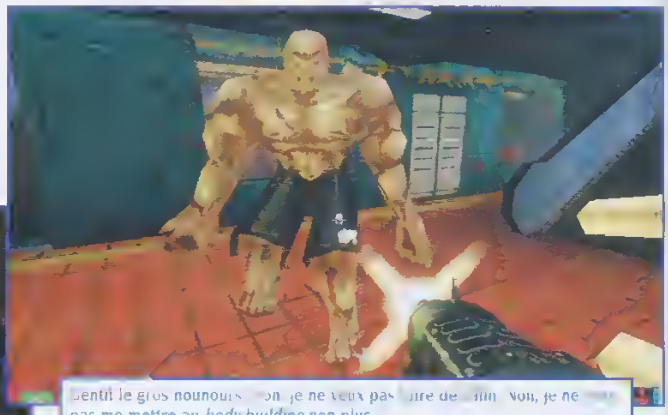
Alors que, penard, vous êtes en train de siroter votre pastaga par un doux après-midi de printemps, les alarmes se collent toutes au rouge. Vous remettez donc votre verre au frais, vous enfilez votre armure de combat, troquez les tongs pour les *boots* et partez à bord de votre hélico dernier cri. Un braquage de banque, voilà de quoi vous mettre en appétit. Le canon de votre libellule va permettre de contrer les défenses de l'adversaire. On contourne, on déborde sur les ailes et on tire au but ! Vlan, une bonne praline dans les dents et quelques explosions pour copier les superproductions américaines. Le toit de l'édifice est dégagé ? Bien, c'est parti pour une danse !

Vous incarnez le colonel John R. Blade, qui, si la science nous permettait de telles ignominies, pourrait être le fils de Stallone et Schwarzenegger. Comprenez par là qu'il se trimballe une masse musculaire aberrante mais semble aussi futé qu'un hérisson persuadé qu'il arrivera à traverser l'A4 le week-end du 15 août. Et pourtant, il va vous falloir prouver que Blade n'est pas aussi crétin qu'il en a l'air et que tous les espoirs que l'on place sur lui pour sauver le monde sont justifiés. Autrement dit, ce sera à vous de palier son apparent crétinisme par de la réflexion et, surtout, d'excellents réflexes.

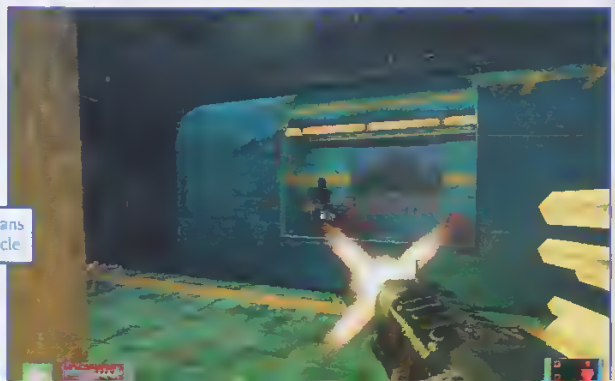
Tout débute vraiment dans la banque. Après avoir nettoyé les toits, vous pénétrez sur le lieu du forfait. À première vue, les ennemis ne sont pas légion. On pourrait même croire qu'ils ne sont venus qu'en comité réduit. Mais plus vous progressez dans votre parcours, plus les balles ricochent contre les murs et les os. Il







Gentil le gros nounours... Non, je ne veux pas être de ton fan. Non, je ne veux pas me mettre au *body building* non plus



Les decors sublimes et varies vont vous plonger dans le monde décadent des États-Unis de cette fin de siecle



Chaque fin de niveau [illegible] que, vous donne droit a une cinematique qui recadre et fait avancer le scenario

en sort de partout. Les vitres explosent, les ennemis descendent du toit en rappel, bref, c'est l'anarchie la plus totale. Au milieu de tout cela, quelques otages tentent de survivre, pourvu que vous ayez envie de leur laisser quelques années de répit.

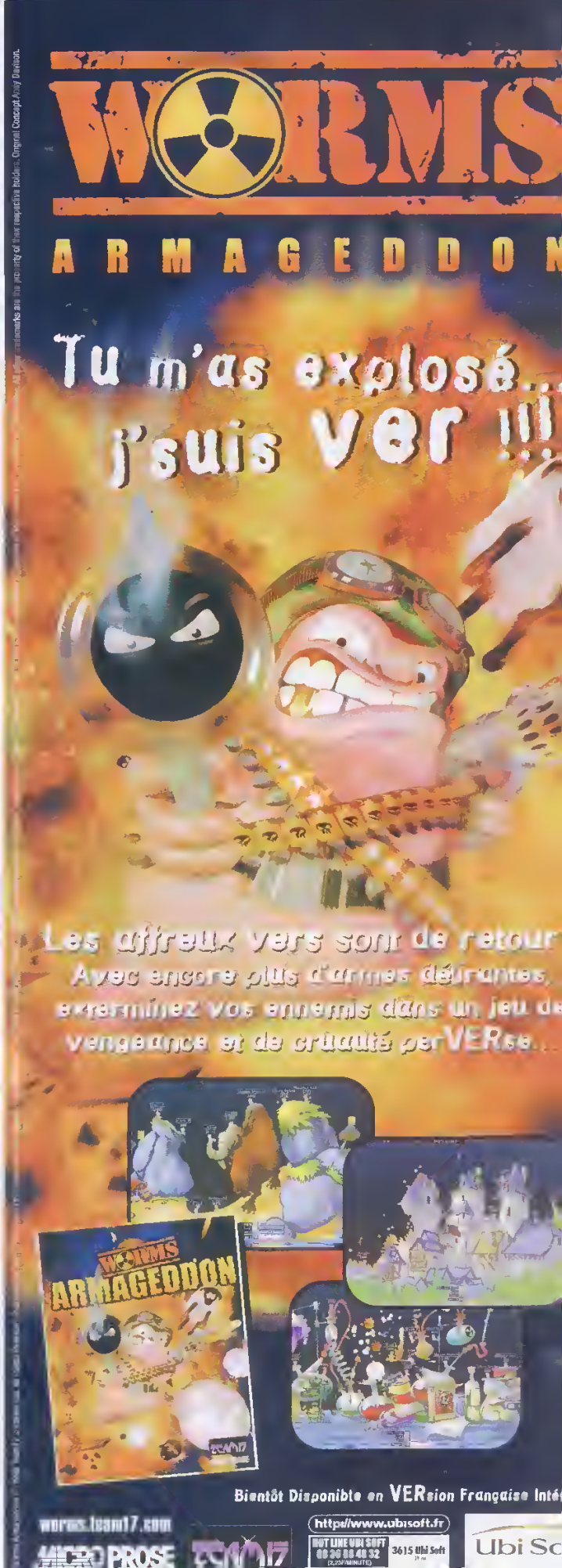
Giclements globuleux

Tout au long d'une quarantaine de niveaux, vous allez découvrir que ce simple cambriolage cache en réalité un complot à l'échelle mondiale, rien que ça. Les industries SinTek, spécialisées dans la recherche chimique, ont développé l'U4, produit capable de vous transformer un homme en un infâme mutant guerrier. À leur tête, Elexis Sinclair, belle comme une rose mais dangereuse comme ses épines.

Entre métro, usines, entrepôts, laboratoires, maisons particulières (très particulières), cités, docks ou encore base d'entraînement militaire, vous allez avoir du pain sur la planche. Tout doit être nettoyé. Le moins que l'on puisse dire est que l'on sent le perfectionnisme dans l'élaboration des niveaux. Est-ce dû à la présence ▶

Votre ami J.-C. vous donne des conseils, voire des coups de main, tout au long de l'aventure

Une si belle infirmiere.. Quelque part, je m en veux un peu. Mais juste un peu en fait



Votre âme est damnée

Les anglophiles auront trouvé eux-mêmes. Sin signifie « péché ». Et des péchés capitaux, il en existe sept, selon la très Sainte Bible... Pour ce qui est de les retrouver dans le jeu, c'est autre chose, mais avec un peu d'imagination, on peut tout faire. Notamment se dire que Sin est une réalisation diabolique. Et si vous vous laissiez tenter ?



Envie

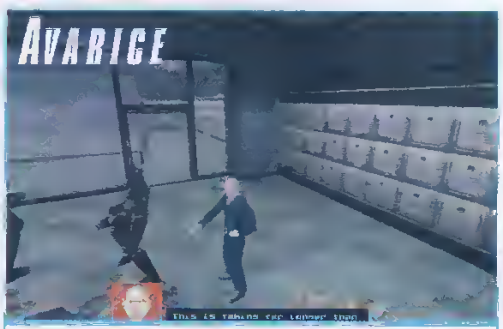
Pas la peine de chercher bien loin pour retrouver le péché de l'envie. Elexis Sinclair est assez bien gaulée pour donner envie à n'importe quel mec normalement constitué..., et faire envie à quelques filles qui n'ont pas la chance d'être dées avec un tel physique.
Pas de doute, la digne représentation de l'Envie est cette démoniaque bombe sexuelle à faire pâlir n'importe quelle déesse de l'Amour. Gnnnné...



De la viande, vous allez en manger et à toutes les sauces ! Les plus sauvages d'entre nous pourront se délecter avec de bons gros steaks saignants tandis que les fins gourmets préféreront la cuire à point, voire le faire sauter. Pour cette dernière option, une seule alternative : le lance-roquettes ! Bon appétit... Miam miam !



Vous n'en avez pas ras-le-bol de foncer dans le tas ? Repeindre les murs avec du sang, c'est sympa, mais on s'en lasse. Surtout que les réserves de munitions s'amenuisent. Pour palier cette lassitude, le *sniper* nouveau est arrivé ! Un coup de zoom, une cible qui se place sur la tête et pan ! Plus d'ennemi. Paresseux, moi ? En plus, une balle suffit... Ha, ha, ha !



Le premier niveau, vous y avez tous joué dans notre démo du n°114. Il se déroule dans une banque... Mais pourquoi ? Elexis, petite savante de génie, a trouvé le moyen de créer son armée personnelle à grands coups de restes humains. Et comme ça coûte du pognon, le *hold-up* était inévitable. Si c'est pas de l'avarice, ça... Mais après tout, ce n'est qu'une femme... Hé, hé, hé !



Pas contents les ch'tits gars ? Entre nous, il y a de quoi. Ça grouille de partout, ça vous envoie des pralines, ça essaie de vous exploser la tronche, franchement, il y a de quoi se mettre en boule ! Le peche de la colère est représenté par vous, comme de bien entendu. Mais ils n'auraient pas dû vous chercher des poux . Beuarrrr !

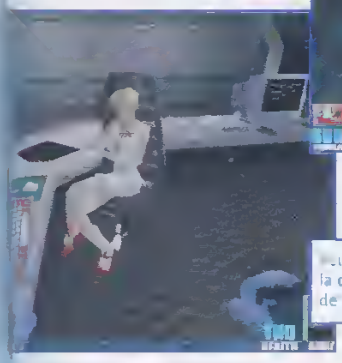


Non mais quelle horreur ! Vous voilà ratatiné, humilié, capturé par Elexis ! Transformé, pour un moment, en bête ignoble, vous êtes blessé dans votre masculine dignité. Un sursaut d'orgueil s'impose. Hachez, éparpillez, éventrez, n'hésitez pas un seul instant ! Le sang doit gicler, les membres doivent voler. Yeepeekai !



Voilà le péché auquel vous aurez le plus de mal à résister Il faut dire que Elexis a de quoi vous faire sombrer dans la luxure. Pour corser le tout, vous allez traverser de belles villas aux décors plus qu'évocateurs... Une seule solution, l'épuration à la divine roquette... Gnark gnark !





...fait mal quand on les touche. Tres mal

...ul petit inconvenient du jeu, la drague n est pas incluse dans le champ de possibilites offertes au joueur

aux commandes de Levelord, *alias* Richard Gray, principal *designer* des niveaux de Duke Nukem 3D ?

On continue dans les bonnes nouvelles avec la gestion des dommages. En Solo comme en Multijoueur, vos ennemis ont différents points d'impact. Selon que vous *shootez* la tête, le torse, les bras ou les jambes, ce seront la tête, le torse, les bras ou les jambes qui se maculeront de sang. Bien entendu, une bonne grosse pastos dans la main risque de faire perdre son arme à votre vis-à-vis. *A contrario*, une roquette dans le nez l'enverra côtoyer les anges. De même, selon l'impact de vos tirs, ils réagiront différemment. Une rafale de mitrailleuse dans les jambes et c'est le vol plané façon Airbus A320 sud-coréen, tandis qu'ils éviteront parfois une roquette visée dans le torse.

Du sang et des sboubs

Le moteur 3D utilisé est celui de Quake II. Et on sent les changements. Les textures sont à la limite de la perfection et les décors rencontrés donnent dans le sublime. Les effets de lumière ainsi que ceux des explosions risquent de devenir une référence. Quant aux ennemis, même si parfois ils semblent un peu plats, leur aspect physique est dans l'ensemble assez réel. Du tout bon, en somme, surtout

...roblème, lorsque vous ...iduisez un vehicule, c'est que ...s ne pouvez pas riposter





...s voulais just... ...de la mitrailleuse. Et bien on peut dire qu'elle fonctionne



ULTIMA

T'OFFRE

GENA ÉRATION

LE MEILLEUR DES JEUX P

POUR L'ACHAT D'UN JEU NEU

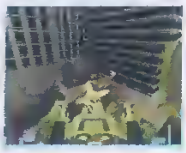
ULTIMA TE REMBOURS

CE MAGAZINE !*

ULTIMA ON A TOUT A GAGNER



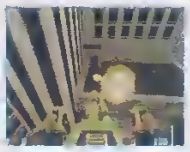
*Offre non cumulable valable jusqu'au 31/11/98 sur présentation de ce magazine dans les magasins participant à l'opération. (Renseignez-vo



Les cinq premières minutes

Sin commence sur les chapeaux de roue. À bord de votre joli hélicoptère, vous assistez à l'explosion de trois voitures de police, un camion de la même provenance et, plus dramatique, au démembrement sanguinolent d'un pigeon. Et comment peut-on défendre une banque lorsque l'on se trouve à l'extérieur avec des pales qui vous tournicotent au-dessus de la tête ? Tout simplement en sortant un bon gros canon mitrailleur histoire de jouer vous aussi à celui qui cassera le plus. Alors d'un côté, flinguer du bonhomme masqué a de quoi réjouir la populace flicaillante de bas étage. Mais le petit ennui, c'est que plus vous cassez du bâtiment (et boum le bloc en béton, et boum les vitres, et boum la pancarte...), plus votre département risque de casquer pour les réparations. On s'en fout, c'est pas nous qu'on paye ? Pas si sûr ! Le scénario évolutif de Sin prend en compte vos faits et gestes afin de vous les faire réingurgiter. Vous cassez ? Et zou, un niveau inaccessible (en l'occurrence celui de la base d'entraînement qui n'aura pas récolté assez de fonds pour être construite). Alors pour la toute première fois de votre existence, il va falloir vous servir de votre tête.





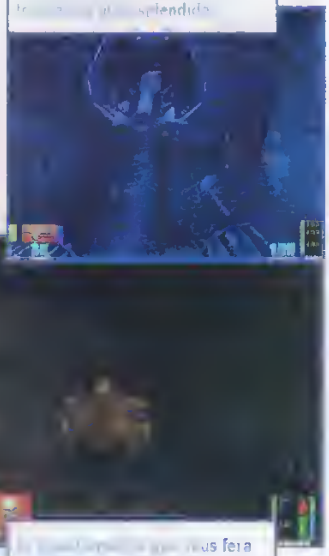


Aaarg ! Capture par Elexis ! Vas-y, fais-moi mal, fouette-moi, griffe-moi, mords-moi



Les ennemis, au nombre de vingt variétés, ont tous leurs particularités. Mais tout ce qui vit peut mourir. C'est la phrase philosophique du jour.

▶ que l'interactivité avec les décors a été poussée à l'extrême dans la plus pure tradition Duke Nukem. Lampes, caisses, vitres, véhicules, tout est à casser. De nombreux objets n'attendent que vous pour voler en éclats. Les impacts de balle, également, ont tendance à laisser de furieuses marques sur les tapisseries du XII[e] siècle ainsi que sur les peintures de Michelangelo Buonarroti. Mais ne croyez pas tomber dans un jeu de démolition simplet et simpliste. Le scénario de Sin n'est pas en reste et offre une nouvelle et séduisante (tout comme Elexis) optique. Selon vos faits et actes, vous vivrez des aventures différentes. En effet, plus vous cassez du mobilier, plus votre unité va devoir payer les pots cassés. Et comme il faut des sous pour espérer finir la construction du centre d'entraînement, fort est à parier que ce niveau vous passera sous le nez ! *Idem* pour le carnage gratuit envers les délicieuses secrétaires et les abrutis de passants. Plus vous zigouillez de la piétaille, plus Elexis trouvera de la matière première à l'assemblage de ses monstres. Résultat, les derniers niveaux risquent d'être extrêmement fréquentés... et invivables. Ça va être difficile, mais il va falloir faire marcher votre tête.



Les niveaux sous-marins sont splendides. Pas forcement bien [illegible] splendide.

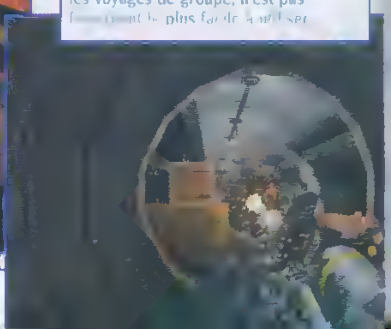
[illegible] vous fera [illegible] perdre



Effets de lumière splendides, ge[illegible] de sang sublimes, Sin est un chef-d'œuvre artistique à la Monet. Enfin presque.

Amen !

Pour éviter que les ennemis se servent de la leur, de tête, vous allez avoir un panel intéressant de machins qui font mal. Cela ne servirait à rien de vous énumérer les différentes armes, elles sont assez classiques dans leur genre, du lance-roquettes à la mitrailleuse, en passant par quelques nouveautés, tout de même, l'électrocuteur ou le fusil *super* avec *zoom* incorporé. Bien utile pour observer les filles nues dans l'immeuble d'en face. Vous aurez même le plaisir de conduire une ▶



Le lance-roquettes, utile pour les voyages de groupe, n'est pas [illegible] le plus facile à utiliser.

13 NOUVEAUX ULTIMA

AIX EN PROVENCE - AUXERRE - BRUAY LA BRUISSIERE - LAVAL 2 - LES SABLES D'OLONNE
NANTES - ORLEANS - RENNES - ROUEN SUD - SENS - SAINT BRIEUC - VENCE - SOISSONS



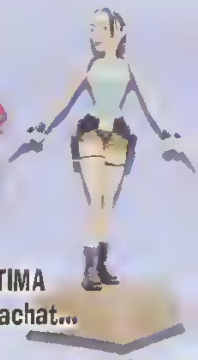
QUELQUES EXEMPLES DE PRIX AUXQUELS ULTIMA REPREND TES JEUX *

PC CD	PC	PC CD
X-Files		150 F
Dunes 2000		150 F
Starcraft		100 F
Age Of Empires		100 F
Fall Out		100 F
Commando		150 F

On a toujours besoin d'argent de poche pour les fêtes
..ça tombe bien,
Ultima reprend tes jeux cash !
N'hésite pas à comparer ! *



Gagnes ta statuette Lara Croft !



Une statuette de la star virtuelle est à gagner dans chaque magasin ULTIMA par tirage au sort et sans obligation d'achat...
... à toi de jouer !

TOMB RAIDER III 249 F



TOMB RAIDER III est dispo à 349 F
Ultima te reprend Tomb Raider II pour 100 F
Tu pourras ainsi retrouver Lara au meilleur prix !

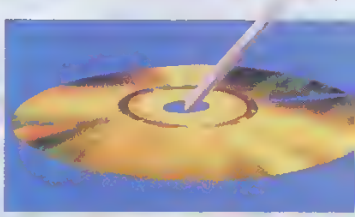
FIFA 99 249 F



FIFA 99 est dispo à 349 F
Ultima te reprend FIFA 98 ou Coupe du monde ou ISS Pro 98 pour 100 F
Tu pourras marquer tes buts à prix d'amis !

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER



• PARIS/RÉGION PARISIENNE

PARIS/REPUBLIQUE JEUX VIDEO
1, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS/GOBELINS
5, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

PARIS/REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO
bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

PARIS/SAINT-GERMAIN-DES-PRES
22 bd Saint-Germain 75005
Tél : 01 43 54 50 00

ASNIERES 01 47 91 49 47
96 avenue de la Marne 92600

BOUNDY 01 69 39 55 82
rue Pasteur - 91800

BERGT PONTOISE 01 30 31 25 25
Tél des 3 fontaines» au dessus de la gare RER
grand place 95000

BOURG LES MOULINEAUX 01 47 38 17 03
Tél «Des 3 Moulins» - 92130

CERGY-PONTOISE 01 30 38 48 16
C.Cial l'Oseraie chemin du Poirier
Tél 22 Galerie marchande Auchan

CHATEAUX 01 47 72 23 23
5, bd Richard Wallace - 92800

• PROVINCE

ABBEVILLE 03 22 19 04 04
9, rue Jean-Jaures - 80100

AIX EN PROVENCE NOUVEAU
18, rue Paul Cert - 13100
Tel 04 42 96 19 19

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, avenue Beverini 20000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
38, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE NOUVEAU
Carre du Temple Rue du Temple - 89000
Tel : 03 86 51 57 59

BALLARUC 04 67 43 64 16
C.Cial Carrefour boutique n° 11 - 34540

BASTIA 04 95 31 68 70
2, rue de la Misericorde 20200

BORDEAUX 05 56 92 85 11
203, rue Sainte-Catherine 33000

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

BETHUNES NOUVEAU
C Cial CORA Bruay - 62700
Tel . 03 21 53 36 48

CAEN 02 31 86 84 84
17 19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
6, rue Henri IV - 81100

CHANTRES 02 37 21 60 50
10, rue de la Poele percee 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, avenue Saint Vincent de-Paul - 40100

DOUAI 03 27 71 60 70
57, place d'armes - 59500

GRENOBLE 04 76 00 08 23
4, rue Saint Jacques - 38000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne 53000

LAVAL 2 NOUVEAU
C Cial Carrefour La Mayenne - 53000
Tel : 02 43 68 30 76

LE MANS 02 43 23 35 92
7, rue Victor Bonhomme - 72000

LENS 03 21 42 62 63
C Cial CORA Vendin le Vieil 62880

LISBOURNE 05 57 25 50 11
12, allee Robert Boulin 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 64 87 38
6, place des Halles Saint-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

MONTPELLIER 04 67 92 97 59
C.Cial Le Triangle Rue Jules Milhau 34000

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie Saint Sebastien 54000

NANTES NOUVEAU
12, rue Jean-Jaques Rousseau - 44000
02 40 12 42 42

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

ORLEANS NOUVEAU
1, rue Isaac Jogues (près des Halles Châtelet) 45000
02 38 53 38 42

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Sinian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C Cial Cabestany 1, rue des Berges 66300

PROVINS 01 60 67 68 21
14-16, rue Victor Arnoul - 77160

RENNES-CESSON NOUVEAU
C Cial Carrefour Cesson Sevigne 35510
02 23 45 07 07

RODEZ 05 65 68 41 79
6, avenue Victor Hugo - 12000

ROUEN 02 35 88 68 68
50, rue Grand Pont 76000

ROUEN SUD-TOURVILLE NOUVEAU
12, C Cial Carrefour galerie marchande
2, avenue Auguste Picard 02 35 81 16 16

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la Republique - 17200

SABLES D'OLONNE NOUVEAU
34, rue des Halles - 85100
02 51 21 61 68

SAINT-BRIEUC-LANGUEUX NOUVEAU
C Cial Carrefour Langueux 22360

SAINT-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards 35120

SENS NOUVEAU
47, Grande rue 89100 Tél 03 86 64 93 17

SOISSONS NOUVEAU
4, rue St Christophe - 02100

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fosses des Tanneurs - 67000

TOULOUSE 05 61 12 33 34
11, rue des Lois 31000

TOULOUSE 05 61 61 54 00
C Cial Gramont Auchan 31200

VENCE NOUVEAU
164, avenue Emile Hugues 06140
04 93 24 00 34

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

VOIRON 04 76 65 72 55
2, avenue George Frier 38500

Bientôt :
• DIJON • NIORT • DIEPPE

Peter's Plane

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !

REVENDEURS REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 66 97 70.

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

L'avis de Cedric

J'attendait depuis longtemps, le premier quake-like intelligent est arrivé ! À défaut de vous coller des énigmes élémentaires, les développeurs ont préféré imaginer un scénario évolutif selon vos propres faits et gestes. Ajoutez à cela une intelligence artificielle enfin digne de ce nom, un graphisme superbe et une interactivité avec le décor poussée au maximum, voilà de quoi passionner les amateurs de zigouillage objectif. Sin, malgré quelques légers défauts, a tout pour devenir une référence. Gageons que vous lui offrirez ce statut.



Et que croyez-vous qu'il resta après une telle déflagration ? Des restes. Simplement des restes.



Mille et une façons de démembrer un ennemi à la façon dite «Claude François»



Quelques personnages amicaux peuvent se révéler hargneux si vous les provoquez. En une balle, le contentieux est généralement réglé.

L'opinion de J.-B. Luchon

Je ne suis pas un amateur de jeux violent, pourtant j'ai joué avec beaucoup de patience. Pourtant, tuer des gens virtuellement et voir leur sang couler à flots n'est pas quelque chose de très alléchant. En dépit de cela, Sin parvient à rendre ses scènes épouvantables extrêmement ludiques. J'ai ri et j'ai même souri en parcourant les vastes cartes à la recherche de leurs cruels ennemis. De plus, la gestion des localisations est assurément révolutionnaire dans ce type de jeu. En somme, grâce à Sin j'ai pêché mais je ne suis plus le même homme.

▶ moto ou un monte-palettes, histoire de rouler comme un fou furieux et d'écraser au passage quelques gros méchants. Bref, vous trouvez, éparpillez, déstructurez en un clic de souris. Pourvu que les affreux se laissent faire... Ce qui n'est pas souvent le cas. Si certains, absorbés par les rêves virtuels de leur dose de drogue quotidienne, attendent patiemment l'absolution par le feu, la plupart semblent sortis tout droit de l'École nationale de trapèze. Et vas-y que je saute, vas-y que je virevolte, vas-y que je te tends une embuscade. Leur intelligence artificielle a bénéficié d'un soin tout particulier. Il y en a même qui, blessés, tentent de vous échapper. Dans ce cas-là, il faut mettre sa morale divine de côté et les plomber dans le dos. Ce n'est pas très joli-joli mais «faut c'qu'y faut», comme dirait mon grand-père, campagnard de par son accent et philosophe à ses heures perdues. Sin est sans conteste le digne successeur de Duke Nukem 3D. Beau, *fun*, sanguinolent, aux niveaux extrêmement bien pensés, les amateurs de carnage subjectif vont être absolument ravis.

Et que l'on ne me parle pas de concurrence. Half-Life, génial en Solo, mise son va-tout sur l'ambiance. Sin, lui, remportera sans doute plus de succès en Multijoueur et se porte résolument vers la boucherie pure et dure. Deux produits complémentaires, en somme, qu'il vous faut absolument acquérir. On vous a dit absolument.

Mais revenons à notre mouton. Sin a tout pour rendre un joueur heureux. Graphisme, action, scénario (une nouveauté dans un *quake-like*), interactivité et effets spéciaux (surtout sanguinolents). Alors ? Alors tout laisse penser que, comme on a pu avoir des *doom-like*, comme on a pu avoir des *duke-like*, comme on a pu avoir des *quake-like*, on parlera désormais de *sin-like*. Vous savez ce qu'il vous reste à faire. Allez, mon père, allez évangéliser les tristes païens qui déambulent dans le monde étrange et terrifiant de Sin ! ■

Frère Cedric Gasperini



La palette (rien à voir avec le morceau qui cohabite délicieusement avec la choucroute) éclate caisses et hommes sans distinction.



À croire que savant fou ça rapporte un max ! Non mais regardez-moi ces tableaux de maître ! Épuration à la roquette inévitable !

L'opinion de Sébastien

C'est en jouant à Sin que j'ai découvert ce qui manquait à Half-Life : du punch ! En effet, contrairement à son homologue, Sin est particulièrement speed et la moindre seconde perdue peut vous être fatale. Pouvoir viser est également très grisant : un tir dans la tête d'un ennemi, on admire la traînée de sang sur le mur et on a une hâte : recommencer ! Les niveaux sont bien construits, l'interaction avec les décors (très) poussée et l'intelligence artificielle plus qu'honorable. En somme, Sin est un excellent quake-like !

HIT

Sin

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus

- Scénario évolutif
- Décors interactifs
- I.A. des ennemis

Les moins

- Bugs graphiques
- Temps de chargement
- Pas de Wookie

Bigben INTERACTIVE

ACT·LABS

VOLANT FORCE RS ACT.LABS

RETOUR DE FORCE Haute technologie I-FORCE

Maitrisez l'art du pilotage.

I-FORCE



1 CARTOUCHE FOURNIE.



La nouvelle technologie RS ENGINE
Retour de force I-FORCE
permet la compatibilité du volant sur les différents supports de consoles existants: PC ,Playstation, et Nintendo 64.
*Boutons HYPER programmables.
*Volant de course compact avec rayon de virage de 250°.
*Prise de volant rembourrée.
*Leviers de changement de vitesse PAPILLON style F1. Micro switch.
Pédales antiglissantes avec base surdimensionnée.
*Modes de commande analogique et numérique.

PORT DU CASQUE OBLIGATOIRE !!!

PLAYSTATION est une marque déposée par SONY
NINTENDO 64 est une marque deposée par NINTENDO

BIGBEN S.A. Rue de la voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex FRANCE - Fax 03 20 87 57 99





Éditeur Sierra. **Format** CD-ROM PC. **Genre** [illegible] **Prix** env. [illegible] F
Sortie disponible. **Config. mini.** P[illegible] CD-ROM 2x [illegible] Mo de RAM, Windows
Config. recom. P233, CD-ROM 8x [illegible]

Version testée : bêta 1.0.
Problèmes rencontrés : très nombreux *bugs* graphiques, flou 3Dfx exagéré, *bugs* de déplacement, pas de Multijoueur.

Half-Life

T'as pas cent balles ?*

*Mais [illegible] [illegible]

Depuis Doom, le quake-like est sans doute le type de jeu le plus représenté (à part peut-être les jeux de stratégie). Ras-le-bol, non ? Et bien dites-vous que s'il fallait absolument passer par là pour en arriver à Half-Life, c'est un bienfait pour le monde du PC.

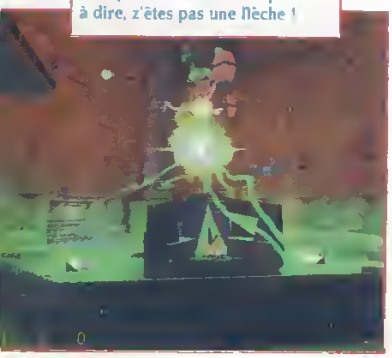
C'est pas ma faute. J'ai pas fait exprès. J'voulais pas tout casser. J'vais encore me faire engueuler. Faut dire, j'ai fait fort dès le premier jour ! Et que croyez-vous que je casse ? Une vitre ? Une poignée de porte ? Une chaise ? Allez, soyons fou, un ordinateur ? Non, je laisse ces petits bris aux mous du foirage, aux incompétents de la bourde, aux neuneus de la gaffe, aux impuissants de la connerie ! Moi, je vois toujours plus haut ! J'ai enfin réussi l'œuvre d'une vie ! J'ai niqué tout le Centre de Recherche de Black Mesa au Nouveau Mexique ! Entre nous, tant que ce n'est pas retiré de mon salaire, je m'en fous un peu... Quoique... Le plus dérangeant, en fait, est de savoir que ce cristal étrange, sur lequel j'ai tenté une expérience à base de fortes décharges électriques, a ouvert la porte d'un autre monde peuplé de créatures malfaisantes. Du coup, elles s'amusent à croquer du scientifique à tour de bras. Il faut voir les choses du bon côté, personne ne sera en vie pour aller cafter. Mais reste un sacré gros problème : comment vais-je me barrer sans me faire becter moi aussi, hein ?

Pourtant, tout avait bien commencé... Half-Life débute un peu comme un film. Dans un petit télé- ▶

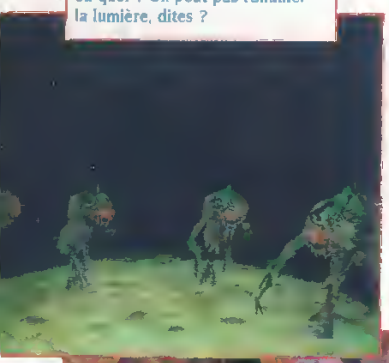


Cherche Ripley désespérément

D'un côté, Ripley, *alias* Sigourney Weaver, éleveuse d'*aliens*. De l'autre, Gordon Freeman, *alias* vous, crétin congénital décidé à latter les affreuses bébêtes *from outer space*. Il n'y a pas à dire, les ressemblances entre *Alien* (1, 2, 3 et 4) et Half-Life sont légion. L'ambiance, tout d'abord... Ensuite, l'idée des monstres qui vous sautent dessus pour mieux vous coloniser l'intérieur. Puis, certains décors semblent tout droit tirés d'un vaisseau spatial. Ajoutez enfin le clin d'œil du transporteur jaune en début de jeu et le rapprochement est évident. Rassurez-vous, Half-Life a lui aussi tout pour devenir une référence.



Premier jour d'embauche et deja une connerie Y a pas à dire, z'êtes pas une flèche !



Euh .. les mecs, c'est une réunion ou quoi ? On peut pas rallumer la lumière, dites ?

▶ phérique, vous parcourez les nombreux kilomètres du Centre de Recherche, croisant çà et là quelques indigènes vêtus de blouses blanches ou des indigènes en chef lourdement armés. Ce sont vos nouveaux collègues serrés de très près par la sécurité de l'établissement.

Alien, la résurrection

Vous voilà finalement arrivé, après cinq bonnes minutes de balade, au lieu de votre travail. Quelques scientifiques vous saluent tandis que d'autres vous tapent la discute. Le but de cette introduction est d'aller continuer une expérience sur un cristal qui semble fait de matière inconnue. Oui, d'accord, mais ensuite ? Et bien... tout pète. Mais quand je dis tout, c'est absolument tout. Et comble de malchance, vous avez ouvert un passage pour que des créatures issues tout droit du monde dérangé de H.P. Lovecraft (le mythe de Cthulhu) débarquent chez nous. Bref, ça pue. Les cadavres de vos collègues parsèment les couloirs. Les rares survivants se font happer par d'étranges bestioles humanoïdes tandis que d'autres tentent désespérément de vous bouffer un morceau de viande. Heureusement, un pied-de-biche vous sert tout d'abord d'arme pour être enfin remplacé par un flingue puis par un fusil à pompe et autres trucs qui font bobo. Ça c'est pour se mettre en appétit.

« Ouaips, rien que du classique, allez-vous me dire. En plus le fusil il est même pas laser .. »

Normal. Half-Life garde tout du long



Ouille, ces radiations vous ont projete dans un endroit où s'attarder n'est pas forcément une bonne chose..

Bon, j'ai vraiment tout pété .. Pour le progrès de la science, c'est râpe, mais pour le musée d'Art moderne, j'ai mes chances.



De nombreux personnages que vous croiserez auront leurs propres soucis Et ici, ce sont de gros soucis





Bon, y en a un qui est en train de bouffer là-haut.. On ne va peut-être pas s'attarder, hein ?



Bouh la mechante bebête ! Pas belle ! Allez, zou, une ch'tite bastos dans le buffet !

une base «réelle». Comprenez par-là que si les situations sont quelque peu originales (on ne rencontre pas d'*alien* à tous les coins de rue), les lieux et les armes restent proche de la «réalité». Cette réalité, vous la retrouvez également dans l'ambiance du Centre. En effet, vous ne serez pas seul à vous balader dans les dédales de couloirs, à latter du «streum» à tour de bras. Les personnes que vous croisez vivent (pas longtemps en général) leur propre vie. Certains se mettent à courir avant qu'une bébête se jette sur eux, d'autres vous suivent, tout simplement. Grande nouveauté, des hommes de la sécurité vous fileront un coup de main, couvrant vos arrières, lors de votre progression.

Les medecins peuvent parfois vous soigner. Quand ils refusent, ils ne servent plus a rien.

De même, certains obstacles nécessiteront de la grimpette, du saut en hauteur, en longueur et même un brin de contorsionnisme. Par contre, pour ce qui est d'être suivi par vos acolytes, c'est autre chose : au moindre obstacle physique, ils vous abandonneront !

Le fils de Ben Johnson

Ces petits moments délicats de prouesse physique sont tantôt des descentes infernales dans les conduits d'aération, tantôt du saut (genre plates-formes) au-dessus de cages d'ascenseur ou sur des caisses suspendues au plafond. La plupart de ces compétitions d'athlétisme constituent le passage d'un niveau à un autre. Car inutile de chercher la jolie page de présentation qui vous signifie la fin (ou le début) d'un niveau. Half-life est un tout. Une histoire sans aucune coupure qui peut vous emmener au bout de la nuit si vous le voulez. Si cette façon d'aborder les choses oblige de (trop) nombreux et fréquents chargements, l'idée est toutefois judicieuse. On a vraiment l'impression de suivre un scénario bien ficelé

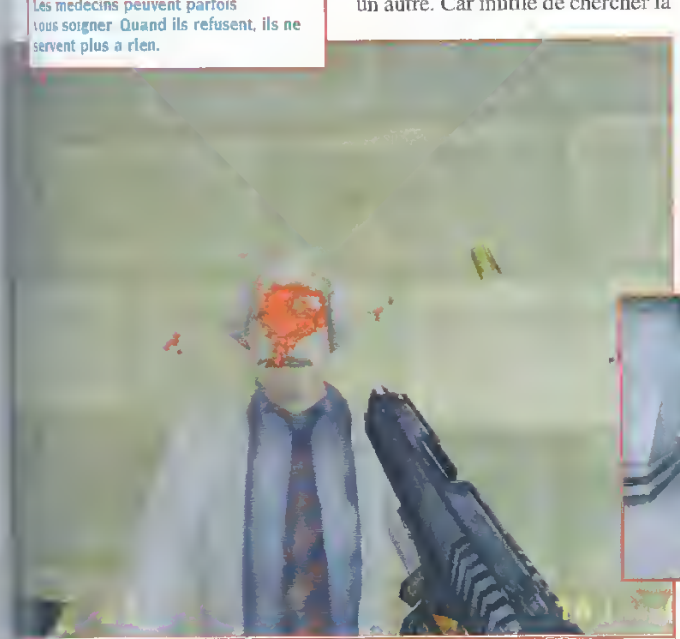
Les couloirs du Centre, lorsqu'ils ne sont pas à moitié détruits et encombrés de morceaux de mur ou de toit, ▶

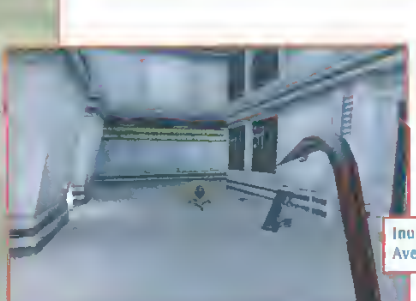
Les cinq premières minutes



N'ayez crainte, les cinq premières minutes de Half-Life sont parmi les plus utiles et les plus gonflantes jamais réalisées. Pourquoi gonflantes ? Et bien vous vous baladez dans un petit métro suspendu, histoire de découvrir l'énormité de la base. Ensuite, vous devrez trouver une combinaison, attendre que l'on vous ouvre les portes, découvrir le premier niveau, tout cela pour faire péter la base, suite à une erreur de manipulation. Rien à se mettre sous la dent, en somme. Mais leur utilité est absolument indéniable. Grâce à cette petite mise en bouche, vous vous plongez, mine de rien, dans une atmosphère détendue, pour mieux subir le choc de la catastrophe. Alors patience, ça va venir...







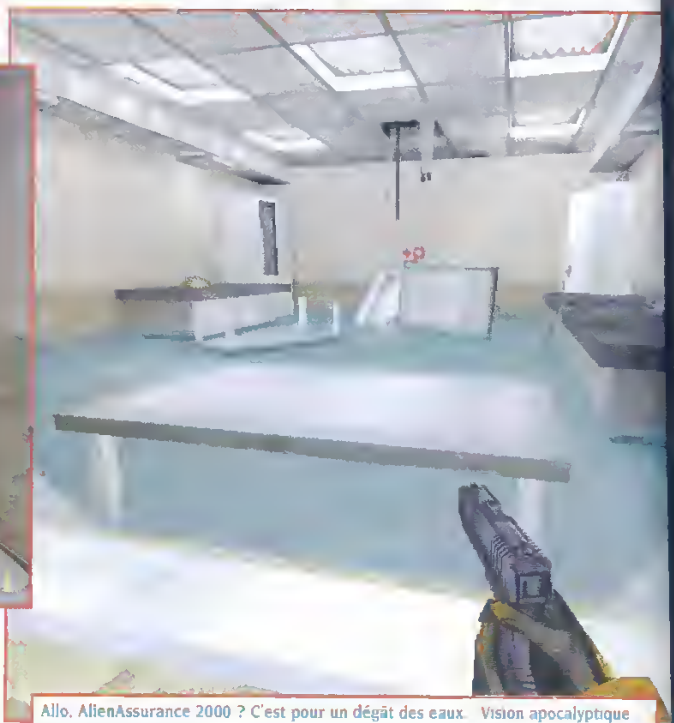
Inutile de vous expliquer la situation. Avec un simple pied-de-biche, vous êtes mal !



C'est le gros mal de ce siècle : même les *aliens* sont sous tension et petent parfois un plomb !



Voir une bestiole de si près est généralement de mauvais augure pour votre survie



Allo, AlienAssurance 2000 ? C'est pour un dégât des eaux. Vision apocalyptique de la salle de repos.

ajoutent à l'angoisse. Quelques caisses, certaines destructibles, d'autres pas, jonchent les couloirs. Si elles n'abritent que rarement des médikits ou autres joyeusetés, elles sont parfois utiles pour vous servir de protection. D'autres encore renferment des explosifs et seront ravies de faire sauter quelques malheureux *aliens* avec eux. Ce qui nous amène à parler de l'interactivité avec les décors. Outre quelques grilles, quelques vitres et donc, des caisses, seuls de rares éléments du mobilier peuvent être réduits à néant. Petite déception, donc. Même si bousiller de nombreuses salles est possible, on aurait aimé plus. Genre chaos général, vous voyez ? Il est temps désormais de vous parler des réjouissances. Tout au long de votre progression, vous trouverez çà et là quelques armes abandonnées sur le sol ou enfermées dans des placards. Pied-de-biche, certes, bien pratique pour briser vitres et caisses et par là même économiser des munitions, mais aussi le flingue, 17 coups dans le magasin, le fusil à pompe, 8 coups, la mitrailleuse, 25 coups, les grenades, 10 maximum, le lance-flammes, barbecue réussi à tous les coups, le lance-roquettes, parfait pour repeindre les murs et les mines, idéales pour semer vos poursuivants. À vous

Quelques personnages gérés par l'ordinateur vous fileront un coup de main. Une nouveauté bien appréciable



Pour certains enfants, quelle déception lorsque arrive l'heure du goûter... Mais avec Kinder Bueno, la joie est au rendez-vous !



Vous êtes mort. Vous êtes véritablement mort. Ne passez pas par la case medikit, ne touchez pas 20 000 balles



Tom Clancy RAINBOW SIX

Agissez comme si 5 milliards de vies en dépendaient

Prenez la tête d'un groupe anti-terroriste pour une aventure
mêlant action et stratégie et devenez l'acteur d'un
thriller haletant de Tom Clancy !
Prise d'assaut, libération des otages, déminage...
à vous de jouer !



PRÉPARER L'ATTAQUE



VISITER LES LIEUX



REMPLIR LA MISSION



SAUVER LE MONDE



TAKE 2

No Mast en multi-joueurs !
Disponible sur PC CD-ROM

SORTIE NOVEMBRE 98

L'opinion de Olivier

★ *S'il est vrai que la réalisation graphique et l'animation de Half-Life ne sont pas révolutionnaires, il le devient par son ambiance et l'intelligence des personnages. Pour une fois, on vous parle, vous pouvez voir un garde se faire shooter et en repassant trois minutes plus tard voire un autre garde penché sur lui pour lui porter secours devant le regard terrorisé d'un scientifique, les marines, après vous avoir localisé, se diviseront pour vous encercler ou vous prendre à revers... Bref, c'est l'enfer, mais c'est génial.*

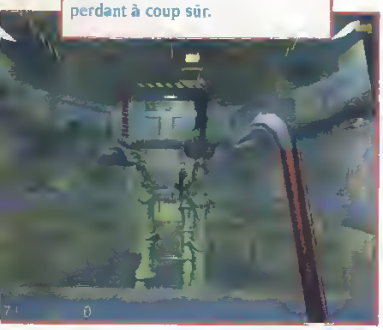


C'est mou, c'est moche, ça pue (sic !) et ça fait mal : un seul remède, le suppositoire explosif.



À son âge, jouer les filles de l'air, ce n'est pas vraiment indiqué. À tous les coups, il va s'écraser la tronche.

Allez-y doucement sur les grenades, limitées à dix, elles font vite défaut.



Entre nous, je suis très mal barré. Pied-de-biche contre trois fames énormes, je suis perdant à coup sûr.

▶ de découvrir le reste. Qui sait, les *aliens* utilisent peut-être de nouvelles technologies...

Bon, oui, mais à quoi ça va vous servir tout ça, hein ? Et bien à éparpiller les bestioles façon puzzle. Et des bestioles, il y en a ! Tout d'abord des ch'tits rampants, façon « face hugger » de *Alien*, le film, qui vous sautent à la tête. Viennent ensuite les créatures humanoïdes, genre tronche de méduse et bras de *alien* (toujours ceux du film, mais les gros cette fois) montés sur un corps de savant (c'est fou ce que la chirurgie progresse). Les gros toutous qui ressemblent à des poulets « tchernobyliens » et qui vous envoient des ondes sont souvent accompagnés par des limaces géantes au crachat jaunâtre et acide à souhait. Il convient également de rajouter les cyclopes lépreux versés dans l'art de vous électrifier la tronche. Une douzaine d'espèces va vous pourrir la vie tout au long du jeu. Et elles ne seront pas seules ! Le gouvernement, voulant étouffer l'affaire, vous envoie ses *marines* pour éradication pure et dure. Armés de fusils mitrailleurs et de grenades, ils vous donneront du fil à retordre.

Dans les détails

Pour ce qui est du graphisme, le doute m'étreint. En effet, la démo que nous avions eu la chance de recevoir il y a plus d'un mois montrait plus de deux heures de jeu. Les textures étaient sublimes, les effets de lumière étaient magnifiques, bref, le graphisme ne souffrait d'aucune critique. Et pourtant... La version testée montre un effet de flou 3Dfx exagéré sur toutes les textures, certaines tirant même parfois au multi-

Happe par une sale bestiole dans un conduit d'aération, voilà une fin peu enviable. Soyez vigilant.



Les *marines* ont disposé des canons un peu partout. Évitez-les ou détruisez-les mais faites gaffe !



L'opinion de Sébastien

★ *Pas de doute, Half-Life est bien le grand jeu qu'on attendait ! Son univers est en effet aussi vivant qu'on pouvait l'espérer et celui-ci n'en finit pas de nous étonner tout au long de l'aventure (assez longue soit dit en passant). L'intelligence artificielle est elle aussi, à la hauteur de nos espérances et c'est un véritable plaisir de voir un ennemi se cacher derrière des caisses ou vous balancer quelques grenades pour vous faire sortir de votre tannière. Reste à voir si le mode Multijoueur sera à la hauteur du reste de la réalisation !*



Une scène à la John Woo, du sang partout, personne n'en ressortira indemne



Adieu les bestioles immondes, ce sont des humains qu'il vous faut latter desormais.

colore si on les regarde sous certains angles. De même, les passages sous l'eau (ou tout autre liquide) étaient impressionnants de réalisme tandis que sur cette version, la gestion des liquides n'a pas été implémentée et tout devient uniforme. Il y a de quoi se poser des questions, mais gageons que l'ensemble redeviendra aussi superbe que dans la version précédente. Quoiqu'il en soit, Half-Life est dans l'ensemble un beau jeu qui tire bien parti des cartes 3D. Au niveau de la jouabilité, il n'y a pas à s'étendre. Le jeu réagit instantanément à vos commandes et les principales touches sont assez peu nombreuses pour vous offrir un maximum de confort. Zigouiller, étriper, éviscérer, c'est simple comme bonjour !

La question la plus probable sera sans doute : « Et pourquoi faudrait-il que je foute Half-Life sur ma liste de Noël, hein ? » La réponse la plus probable sera : « Parce que c'est le meilleur *quake-like* depuis bien longtemps ! » *Exit* les Unreal, les Quake (I et II) et les autres produits de zigouillage collectif ! Half-Life arrive et risque de devenir à son tour une référence On pourra, désormais, parler de *half-like*. Au final, Half-Life est un des *blockbusters* de fin d'année. Son ambiance flippante à souhait va vous offrir de longues heures de bonheur. Reste quelques doutes, dus à la version bêta testée qui notamment n'incluait pas le mode Multijoueur, mais on nous assure que tout sera corrigé pour sa sortie. Tout naturellement ■

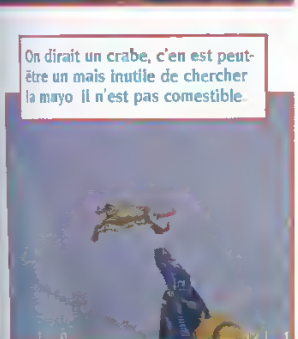
Cedric Gasperini



« Grosse bestiole pas belle cherche déjeuner frais. Jeune gars armé s'abstenir »



L'ambiance de Half-Life est vraiment angoissante. Sueurs froides et sursauts sont au rendez-vous.



On dirait un crabe, c'en est peut-être un mais inutile de chercher la mayo il n'est pas comestible.

L'avis de Cédric

Incontournable, Half-Life ? Et bien oui. Depuis Duke Nukem 3D, aucun doom-like ne nous avait apporté autant de plaisir. La jouabilité est exemplaire, les monstres originaux et dotés d'une I.A. satisfaisante. La grande nouveauté vient quand même de l'environnement et notamment des personnages qui réagissent à vos faits et gestes, allant même jusqu'à vous suivre. Bien agréable aussi, l'absence de niveaux décousus. Malgré tout, quelques bugs et une impression de tourner en rond viennent entacher le jeu. N'empêche que c'est drôlement bien.

Le contre-avis de Luc

Certes Half-Life est très soigné et bénéficie d'une bonne I.A. Au niveau de l'ambiance, O.K. c'est du glauque, de l'inquiétant, avec viandaille, monstres immondes et hémoglobine à gogo. Mais bon sang, ce n'est qu'un quake-like ! Pas d'innovation majeure à l'horizon, un mode Multijoueur qui ne fonctionnait pas sur la version testée, des ralentissements sur PII 333... Le tableau n'est tout de même pas idyllique, du moins pas assez selon moi pour se voir gratifié de cinq étoiles ! Restons calme !

HIT

Half Life

Graphisme	★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus
- Ambiance *alien*
- Scénario
- Environnement

Les moins
- Passages plates-formes
- Fréquents chargements
- On tourne en rond





Éditeur Electronic Arts. **Format** CD-Rom. **Genre** [illegible]. **Prix** env. 370 F. **Sortie** [illegible] novembre. **Config. mini.** P1[illegible] sous Win95, DirectX 6.0, carte son 16 bits. **Config. recom.** P200, [illegible] 3D.

Version testée : Bêta 3.0.
Problème rencontré : un retour sous Windows pendant une animation dans le jeu.

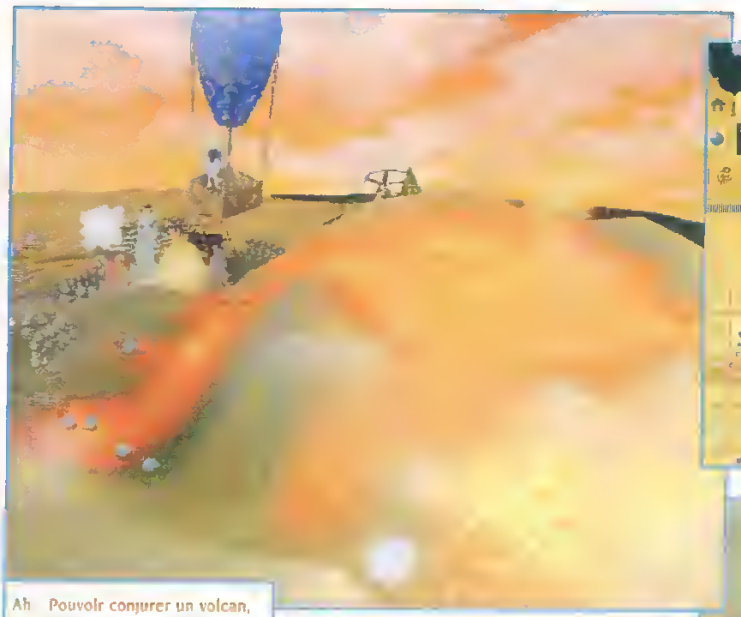
Populous

À l'aube de la création

Il était une foi...

Même au niveau des suites, Bullfrog ne peut pas faire les choses comme tout le monde. Populous 3 ne ressemble que de très loin à ses deux prédécesseurs et on a du mal à le prendre pour un vrai jeu de stratégie. La revanche du crapaud-buffle est en marche...

Si au commencement était le verbe, le premier à avoir été conjugué par la gent humaine fut sans aucun doute « mettre ». Comme dans « On va vous mettre sur la gueule, bande d'abrutis ! ». La guerre, qui est vraisemblablement le véritable plus ancien métier du monde, a inspiré les développeurs de jeux depuis les origines de ce média. Mais on ne peut pas dire que la pléthore de *softs* de stratégie dont on se gonfre à longueur d'année depuis des lustres nous transcende par son originalité. On change d'époque, donc d'unités, petit coup de peinture sur les carrosseries et les casques, nouvelles cartes et le tour est joué. Ce n'est pas pour autant qu'on sort du sempiternel principe « exploitation de ressources pour obtenir du matériel et des hommes qui constitueront une armée plus nombreuse que celle d'en face. » Sauf chez Bullfrog. Qu'on aime ou pas, on peut quand même reconnaître que Dungeon Keeper ou la série des Syndicate ▶



Ah Pouvoir conjurer un volcan, quel pied ! Haroun Tazieff Tommy Lee Jones et Pierce Brosnan n'ont qu'a bien se tenir



Helas trois fois hélas Ce n'est pas parce qu on a un ballon que le brouillard de guerre se leve comme par enchantement



Apres avoir enrole a distance ces indigenes faites les prier pour obtenir un bateau Il faut savoir ruser

▶ avaient quelque chose qui les démarquait de la descendance honteuse de Command & Conquer. Pourtant, il s'agissait bien de jeux de stratégie et de gestion. Le nouveau Populous s'inscrit dans cette démarche qui consiste à faire du neuf avec de l'inédit. Et en plus, c'est une suite…

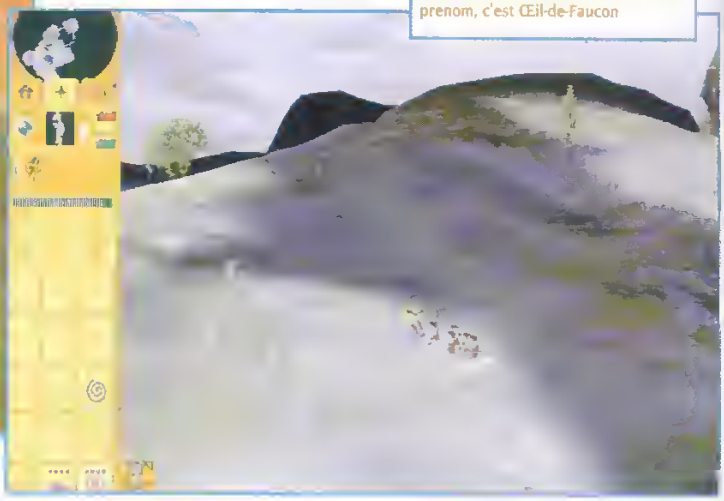
C'EST UNE FILLE !

Populous - À l'aube de la création qu'ils ont appelé cela. Autant dire que ça ne nous rajeunit pas. C'était l'époque glorieuse où, sans électricité, on se chauffait au feu de camp. Paco Rabanne ne subissant que sa première réincarnation, tout le monde se retrouvait en pagne et Lagaf' n'occupant pas encore l'*access prime time*, on avait encore du temps pour aller guerroyer contre les voisins en rentrant des champs. Le troisième volet de Populous vous permet de diriger le devenir d'une tribu de Panou-Panou et plus particulièrement d'en incarner la shamane. Ce personnage féminin aurait de quoi donner des sueurs froides aux opposants du cumul des mandats car elle est tout à la fois mentor, chef de guerre, sorcière et prophète de son peuple. Rien que ça. Ses sujets lui sont entièrement dévoués et exécutent ses ordres à la seconde. « Allez hop, construisez-moi d'autres huttes pour que mon peuple s'agrandisse » ou « Bon ! Ça vient ce camp d'entraînement ? J'ai hâte d'aller rectifier

Balancez un eclair sur un bâtiment construit de bois et de peau tendue et vous le verrez etre detruit par un incendie Logique



Planquee par le brouillard de guerre, cette patrouille a failli nous tomber dessus Heureusement mon deuxieme prenom, c'est Œil-de-Faucon





Dans Populous, on ne connait pas le chomage. Des qu'ils n'ont rien a faire, vos fideles s engagent dans le secteur du B.T.P.



Sale temps pour le vale[illegible] guerrier ennemi qui va finir en millet pour mon serin XXXL.

la décoloration de la pouf' d'en face. Magnez-vous ! » Enfin, une fille quoi ! Et comme son peuple est constitué exclusivement d'hommes, inutile de vous faire un dessin. Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'ils mettent du cœur à l'ouvrage les blaireaux. Quand ils en ont fini avec le plan d'occupation des sols et qu'ils ne sont pas en train de se prosterner aux pieds de la gisquette, ils veillent à sa sécurité. À leur corps défendant, bien entendu. Si les bâtiments nécessaires ont été construits, ils peuvent devenir guerrier, prêcheur ou pyroguerrier.

C'est la guerre !

Pour les guerriers, vous vous en doutez, il s'agit de bons gros bœufs armés d'un sabre et aussi belliqueux qu'une bande de chasseurs qui n'auraient encore rien descendu d'autre qu'un Cubitainer de Granvillon 11° un dimanche à 17 h 00. Ils dispersent, ils ventilent, ils éparpillent façon puzzle et ne font pas dans la dentelle, mais ce n'est pas ce qu'on leur demande. Pour les pyroguerriers, c'est à peu près le même tableau, sauf qu'ils sont capables de balancer des boules de feu à longue distance, ce qui leur évite le corps à corps avec des ennemis. Plus subtils sont les prêcheurs. Ces fourbes tiennent un peu de l'attaché de presse version Stéphane Bern, l'ami(e) des grands de ce monde. Sur le champ de bataille, les prêcheurs chantent vos louanges et leurs homélies séduisent les hordes de guerriers ennemis, qui bien vite se rallient à votre cause. Ça fait de la main-d'œuvre pas chère et c'est toujours ça de pris. Toutefois, comme les guerriers foncent sans attendre d'ordre dès que les troupes adverses se trouvent à proximité, la gestion des prêcheurs peut parfois poser des problèmes. En effet, un « fraîchement reconverti » se lancera à la charge de soldats que le prêcheur aurait pu convaincre, et comme ce dernier perd son emprise dès qu'il est dérangé, tout cela peut finir dans une mêlée d'où vous ne tirerez pas grand-chose. Si ce ne sont quelques cadavres supplémentaires. Il vaut mieux savoir exactement quoi faire de ses hommes pour assurer la victoire. Deuxième remarque désobligeante, on aurait peut-être apprécié que les ennemis soient un peu moins agressifs et un peu plus intelligents.



Ce scintillement teinte de rouge annonce la mort (et la proche resurrection) de la shamane ennemie.

C'est magique !

Comme vous l'aurez compris, dans Populous, tout se passe autour, pour et par la shamane. Pour asseoir son pouvoir magique qui se nourrit de mana, elle fait construire des huttes où pourront vivre les membres de son peuple. Ceux-ci se reproduiront (il n'y a que des garçons, on se demande comment) et leur foi inébranlable en leur *leader* spiri- ▶



Vous voyez toutes ces jolies traces de brûle ? Ca vous plait ? C est moi qui l'ai fait ! Et le cercle de brume délimite la portee de mes sorts



SUPER BASTON ! On dirait nos locaux quand not Canou qu'a nous annonce qu il va choisir de nouveaux rédacteurs



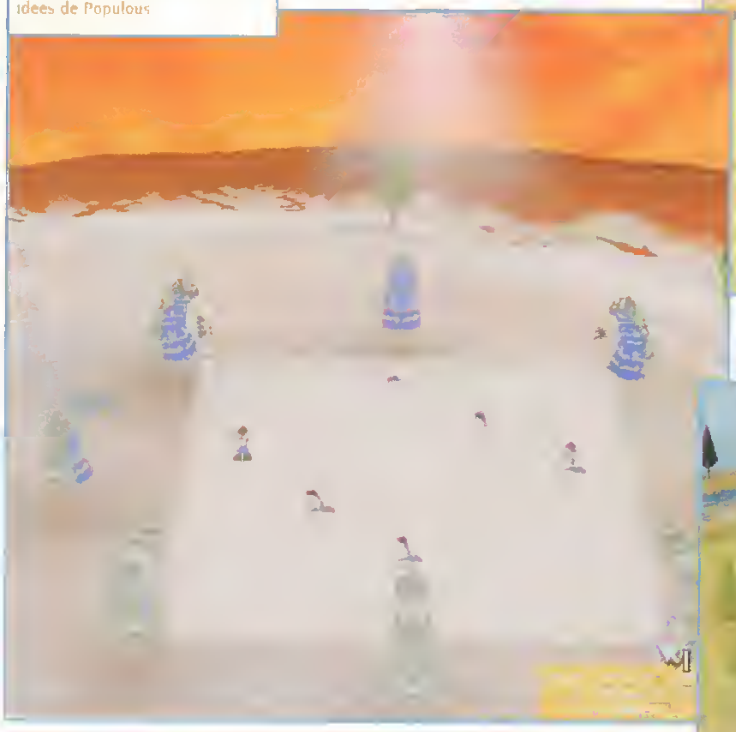
Ce cercle indique le chemin emprunté par la patrouille qui la garde. Il suffira de les subjuguer pour avancer



Une fois dans un village, c'est la curée. Mais attention ! La shamane ennemie est visible à l'horizon et ses sorts ne font pas de cadeau

tuel(le) permettra à celle-ci de recharger plus vite sa capacité à lancer des sorts dévastateurs voire carrément à ressusciter si le besoin s'en faisait sentir. La demoiselle sait également faire appel aux forces divines pour écarter à grands coups de pluie de météorites ou de nuages d'abeilles tueuses tous ceux qui auront le malheur de lui faire les yeux doux. Et comme il n'est jamais trop tard pour découvrir de nouvelles techniques de séduction, elle passe tout son temps libre à se prosterner à l'instar de son peuple devant moult totems et autres pyramides de la connaissance. Il est à noter que ce sont ces monuments qui apprendront à votre peuple comment construire de nouveaux bâtiments et qui permettront également de modifier le terrain, afin de pouvoir atteindre des zones jusque-là interdites. Mais évidemment, c'est surtout pour obtenir le savoir de l'ennemi, comprenez ses techniques de combat, que la shamane convolte ces lieux pieux. Petit à petit, elle va se forger une solide expérience et un

Le côté « doigt de Dieu » du système de sélection gère à la souris fait partie des bonnes idées de Populous





Dès que vous obtenez quelque amélioration, cela vous est signalé de façon claire à l'écran, où que vous soyez.

Grâce à la possibilité de construire une tour de garde, votre tribu pourra s'implanter n'importe où





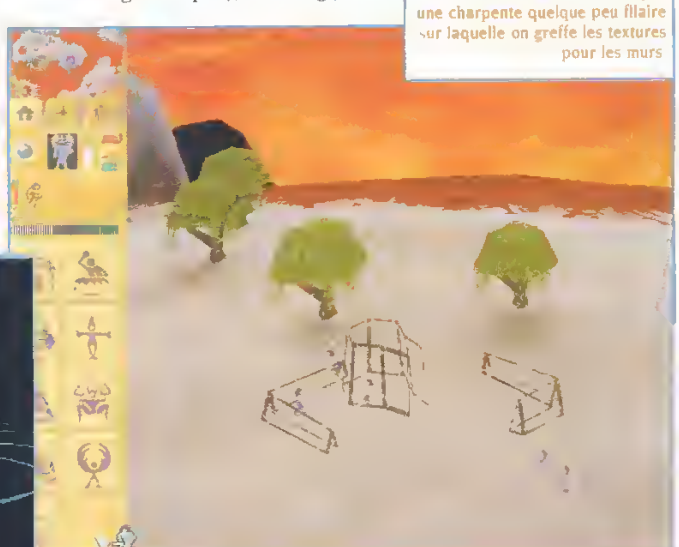
Le sort de conversion qui vous permet de rallier des indigènes à votre cause est rare alors attendez de tomber sur un groupe avant de l'utiliser



Les totems servent en général à modifier le terrain et s'enfoncent dans le sol une fois leur tâche accomplie

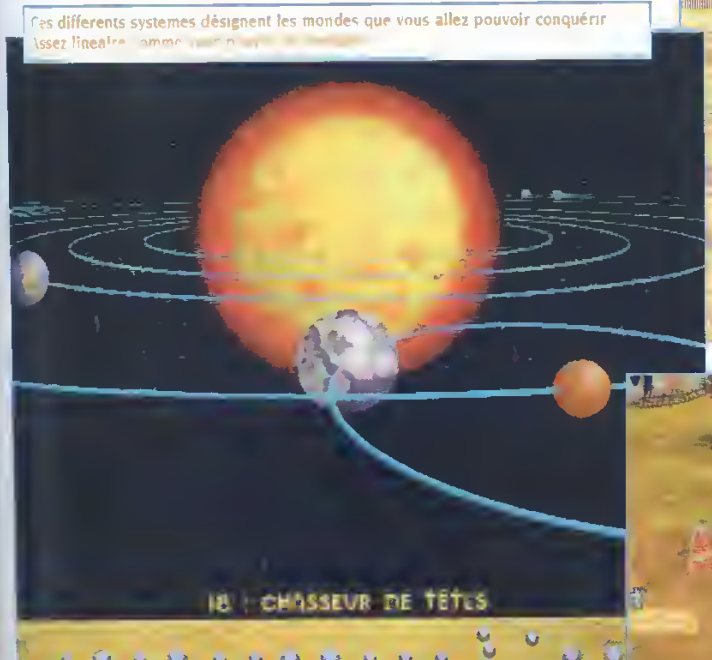
sacré catalogue de sortilèges. En vrac, citons la conjuration de volcan, très appréciée par l'ennemi quand elle survient au milieu de son village, la possibilité de rendre un terrain marécageux pour barrer un accès ou encore l'invocation de créatures ayant à la fois le physique et la fureur de harpies. Plus fort que Majax et Copperfield réunis !

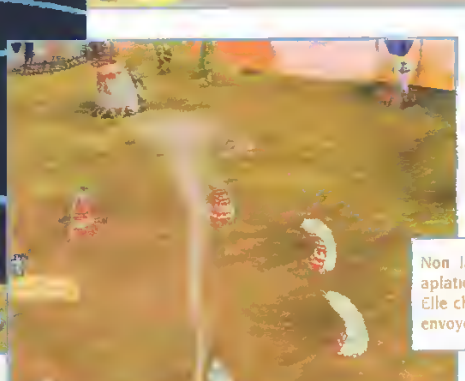
Et tout ça dans quel but, me direz-vous ? Tel le pigiste rêvant de devenir rédacteur et le rédacteur rêvant de devenir rédac'chef, votre shamane court après sa place dans les cieux et envisage sérieusement d'accéder au rang de divinité. Si vous parvenez à mener votre barque, ce sera chose faite à la 25e et dernière mission. À ce moment-là, la shamane aura disparu du terrain et lancera ses sorts des nuages. Mais pour en arriver là, il vous faudra maîtriser une interface quelque peu accaparante. Vous devrez garder une main sur la souris pour les déplacements dans l'espace et les deux autres sur le clavier pour distribuer certains ordres à vos sujets, grâce aux raccourcis souvent très pratiques. Oui, je sais que c'est difficile. L'apparence des cartes de Populous est des plus originales. On pense de prime abord à de la 3D isométrique mais ce n'est pas tout à fait cela. Faisant un détonnant mélange entre les moteurs des différentes productions maison (Dungeon Keeper, Syndicate Wars et Magic Carpet.), Bullfrog ▶



Toute construction commence par une charpente quelque peu filaire sur laquelle on greffe les textures pour les murs

Ces différents systèmes désignent les mondes que vous allez pouvoir conquérir Assez linéaire comme vous pouvez le constater





Non la shamane ennemie n'est pas aplatie au sol pas encore Elle chevauche la tornade que je lui ai envoyée dans la permanente

L'avis de Xavier

Ceux qui auraient prétendu que le jeu de stratégie n'avait plus rien à inventer ferait bien de jeter un coup d'œil au troisième Populous. Est-ce vraiment une suite ? Est-ce vraiment un C&C-like ? Pas sûr. Comme d'hab' chez Bullfrog, on a pris un malin plaisir à détourner les règles de base du genre. C'est drôle, plutôt joli et souvent assez ardu. Peut-être aurait-on apprécié différents niveaux de difficulté ou encore une interface plus simple voire un cheminement global un peu moins linéaire. Mais l'ensemble reste de bonne facture.

L'opinion de Cedric

Partage, mitige, pas très sur, indécis, incertain. Voilà en gros mon sentiment après avoir joué à Populous 3. D'un côté, l'aspect graphique en 3D est très sympa. De l'autre, les ch'tits bonshommes font un peu gamin. D'un côté, le jeu n'est ni trop facile, ni trop difficile, et la progression de votre shamane est longue et intéressante. De l'autre, l'interface n'est vraiment pas pratique. Alors oui, Populous est un très bon jeu qui saura petits et grands. Mais les puristes du jeu de stratégie resteront sans doute sur leur faim.

nous permet de lever tous les doutes qui pourraient encore subsister sur la rotondité des planètes. En effet, si on déplace la carte en amenant le pointeur dans n'importe lequel de ses coins, elle se met à défiler comme si on se trouvait en rase-mottes au-dessus d'une boule. Les reliefs et les bâtiments apparaissent à l'horizon en commençant par les points les plus élevés, représentés confusément, et s'affinent au fur et à mesure qu'on s'en approche. Cet effet est particulièrement réussi. D'un autre côté, puisqu'il est possible de tourner autour d'un même point, il est normal que le *soft* en tire stratégiquement parti. En clair, il faut absolument tâcher de se garder le moins d'angles morts possible si on veut éviter les mauvaises surprises.

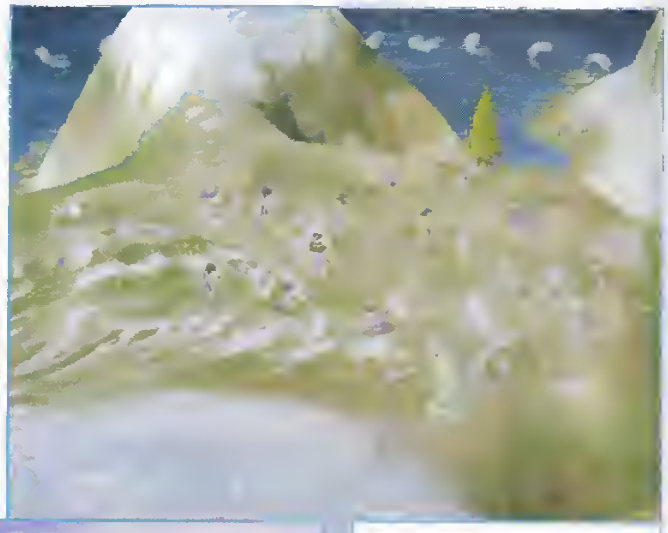
C'est la fin

Si vous ne vous êtes pas encore procuré de carte 3Dfx mais que vous possédez un K6 3DNow !, vous serez content d'apprendre que Populous utilise DirectX 6 qui gère très bien ce *chipset*. Cela vous permettra non seulement de vous émerveiller devant les magnifiques textures délicieusement floutées, sur lesquelles s'ébattent les petits *sprites* représentant les persos, mais aussi de profiter d'un son à la stéréo fort intelligemment gérée. Imaginons que vous appelez votre shamane et qu'elle ne se trouve pas à l'écran, vous saurez précisément dans quelle direction la chercher quand elle vous aura répondu. Utile. La musique, par contre, une mélopée synthétique et destructurée que certains jugeront certainement *zen* s'est vite retrouvée à la trappe. Enfin, pour ceux d'entre vous qui ont encore des amis, signalons que le mode Multijoueur gère le TCP/IP, DirectPlay (DirectX oblige) et vous propose de vous connecter sur Heat.com pour des parties endiablées. ■

Xavier Hanart



Chaque lieu de rassemblement indique le nombre de fidèles nécessaire à son fonctionnement. En clair, là il y a un glandeur



Conversion d'une poignée d'indigènes à ma cause, érection de mon lieu de reincarnation et c'est parti pour la guerre !



Au-dessus des pyramides de la connaissance se trouve l'icône du sort qu'elles peuvent vous octroyer. Si vous y parvenez

HIT

Populous

Graphisme	★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Réalisation réussie
- Difficulté croissante
- Effets sonores sympa

Les moins
- I.A. débonnaire
- Interface poulpesque
- Déroulement linéaire

SORTEZ DES SENTIERS BATTUS

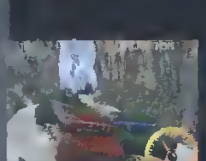








ET PILOTEZ VOTRE 4X4 DU BOUT DES DOIGTS





PC CD

www.accolade.com

ACCOLADE





Dans un monde de ténèbres et de pièges,

l'arme la plus efficace ne sera pas un lance roquette,

mais votre esprit aiguisé.

Vous aurez besoin de toute votre malice et votre agilité pour vous faufiler comme un voleur

et dérober les richesses que vous convoitez.

Mais si un rayon de lumière vous fait sortir de l'ombre,

ou si un pas trop lourd vous trahit, il faudra savoir

faire siffler votre flèche pour vous en sortir.

Par les créateurs de Ultima Underworld™ et System Shock™

DARK PROJECT™

LA GUILDE DES VOLEURS



Un nouveau concept 3D temps réel
où la ruse l'emporte sur la violence.

08 36 68 19 22
3615 EIDOS
www.eidos-france.fr

Eidos Interactive est une marque déposée d'Eidos Interactive, PLC. © 1998 Eidos Interactive.
Thief™ Dark Project™ est une marque déposée de Looking Glass Studios. © 1998 Looking Glass Studios.
System Shock™, Ultima et Underworld™ sont des marques déposées d'Electronic Arts. Tous droits réservés.

LOOKING GLASS STUDIOS

EIDOS INTERACTIVE

Voici enfin venir le nouveau simulateur d'avion de chasse de Microprose, qui met ainsi fin à quatre ans de disette pour la période de la Seconde Guerre mondiale. Et European Air War a de quoi faire oublier leur frustration aux amateurs du genre !

European Air War

La chasse est ouverte



L'attaque frontale d'une formation serrée de B-17 donne toujours une envie soudaine de serrer les fesses..

Pour ceux qui s'en souviennent encore, European Air War s'inspire du fameux 1942 : Pacific Air War de Microprose, qui quatre ans auparavant avait par bien des aspects (utilisation de textures, campagnes dynamiques, mode Padlock, modèles de vol poussés), donné le ton pour les productions futures. En fait, il l'avait tellement bien fait que depuis, plus aucun développeur ne s'était intéressé à la période, pourtant si riche du point de vue de la simulation. Enfin, personne, à part Microprose, qui pendant deux ans n'aura pas cessé de repousser la sortie de sa suite annoncée, European Air War ! Le jeu se découpe de manière très classique. D'une part, on trouve un générateur de missions simple, qui permet, après le réglage de différents paramètres, d'obtenir à peu près tous les types de missions possibles et imaginables, mais dans les limites du moteur de jeu quand même. Initiative intéressante, il est possible au joueur d'enregistrer les paramètres d'un scénario sous forme de fichier, et ainsi créer son propre répertoire de missions simples. On retrouve la même idée dans l'option Multijoueur, qui permet à huit joueurs de s'affronter en réseau ou de jouer en coopératif à de simples mêlées, missions d'escorte ou patrouilles de combat. La popularité de cette option reste encore à déterminer, surtout que, contrairement à ses concurrents directs (Combat Flight Simulator de Microsoft et WWII Fighters de Jane's), European Air War ne bénéficie pas du support d'un serveur de jeu Internet.

Battez la campagne !

Mais c'est tout le travail effectué au niveau des campagnes qui singularise European Air War par rapport aux jeux précités. En effet, le jeu de Microprose est le seul dans le lot à proposer différentes campagnes dites « dynamiques ». En l'occurrence,



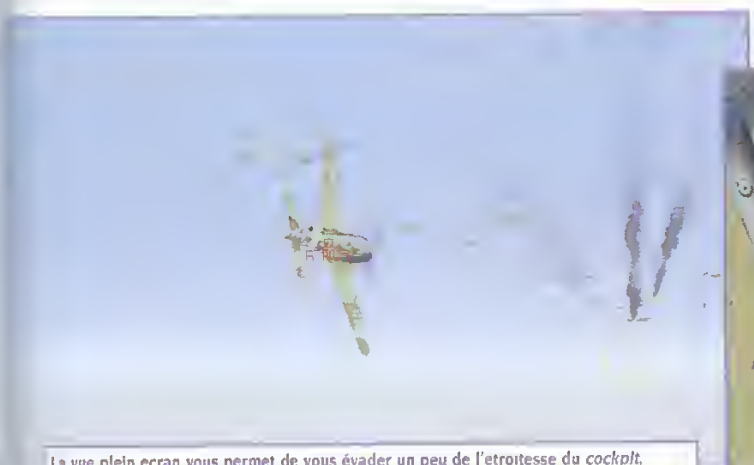
Certains avions endommagés vont raser les pâquerettes pour rentrer à la base. Ben pas celui-là.



Quelquefois, on vous assigne une mission de destruction au sol, comme par exemple cette station radar

Format CD-ROM PC
Éditeur Microprose
Sortie disponible
Prix Env 350 F
Genre simulation de vol
Config. mini. P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x
Config. recom. PII 333, 64 Mo de RAM, CD-ROM 8x, 3Dfx Voodoo 2

Version testée : Italie américaine.
Problèmes rencontrés : problème avec les cartes Voodoo à 12 Mo.

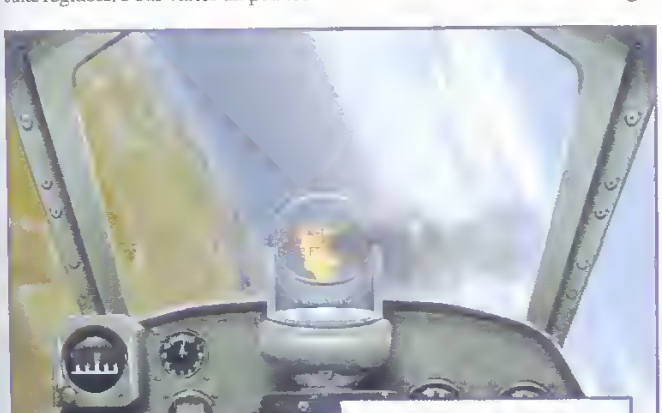


La vue plein écran vous permet de vous évader un peu de l'étroitesse du *cockpit*, et profiter de l'action.



Des flammes suivies d'un panache de fumée annoncent l'explosion d'un moteur, mais pour toujours la fin de votre proie.

vous aurez le choix entre faire évoluer la carrière d'un pilote allemand ou anglais pendant la fameuse bataille d'Angleterre de 1940, ou voler dans le camp américain lors de la bataille au-dessus de la France en 43, puis au-dessus du Reich en 44. Il y en aura pour tous les goûts puisqu'il sera possible d'opter pour une campagne longue ou normale et de difficulté réglable. Pour varier un peu les choses, vous pourrez créer votre pilote avec le rang de votre choix, vous donnant l'occasion de commander en mission une section de 2 ou 4 appareils ou une escadrille entière composée de 12 avions ! Si vous ne pouvez pas choisir le type de mission qui vous sera proposé à chaque sortie, vos performances devraient influer sur l'évolution de votre carrière. Si vous échouez régulièrement et que vous avez opté pour limiter les ressources à la disposition de votre escadrille, vous risquez de voir le nombre d'avions vous accompagnant en mission diminuer dramatiquement ! Franchement, en dehors de ça, on ne remarque rien de particulièrement « dynamique » en cours de campagne. Malgré tout, on notera la recherche historique effectuée par les *designers* : selon l'escadrille que vous choisirez en début de campagne, vous participerez à des missions différentes, en accord avec le type de sorties effectuées à l'époque par cette même escadrille.



Sale journée pour ce pilote allemand... Le P-38 américain dispose d'une méchante puissance de feu !

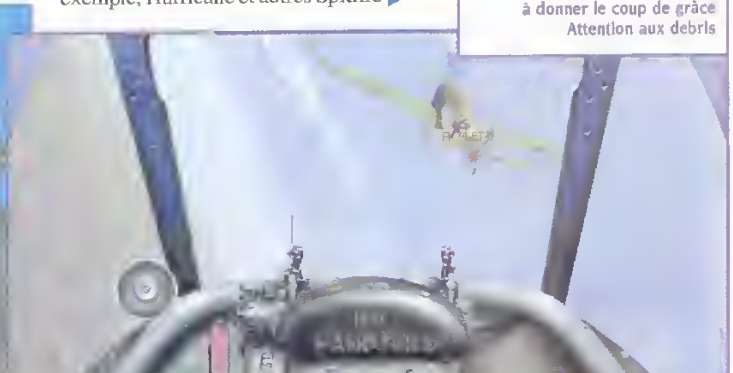
La carte tactique vous permet parfois, en début de mission, de modifier quelques paramètres, comme la base de départ.



Pilotage en finesse

Dans la même perspective, vous serez limité au pilotage des avions qui les équipaient alors et pourrez apprécier tout le travail réalisé au niveau des modèles de vol. S'il est toujours délicat de parler d'authenticité en la matière, on peut quand même reconnaître qu'au niveau de réalisme le plus poussé, les réactions des avions sont parfaitement crédibles. Par exemple, Hurricane et autres Spitfire ▶

Juste dans les 6 heures de ce Fw 190, vous vous apprêtez à donner le coup de grâce. Attention aux débris





Admirez un peu la finesse des textures appliquées a ces B-24. On s'attend presque à voir les pilotes !



Explosion debris et panaches de fumées ne laissent aucun doute sur le sort de ce chasseur bombardier allemand.

anglais excellent en combat tournoyant, tandis que des avions comme le P-51 américain ou le Fw. 190 allemand jouent les divas de l'air : ils vous permettront d'atteindre de grandes vitesses, mais si vous les poussez un poil en dehors de leur enveloppe de vol, par exemple en entamant un virage sur l'aile trop serré, ils n'en demandent pas moins pour vous emmener dans une vrille dont vous n'êtes pas certain de pouvoir sortir ! Au fil des missions, on commence aussi à apprécier des différences très subtiles, comme par exemple la robustesse du moteur du Bf. 109 allemand, capable de tourner en surrégime pendant de longues périodes. À l'opposé, le pilote du Me. 262, premier avion à réaction allemand, n'arrêtera pas de s'inquiéter de la moindre avarie sur l'un des deux réacteurs, qui généralement signifie une désintégration à court terme de l'appareil. De même, vous apprendrez vite à utiliser ses canons par courtes rafales, ou risquez de les enrayer rapidement et revenir bredouille à la base ! Avec onze appareils différents à piloter (voir encadré), la plupart offrant des versions différentes selon la période de guerre, vous avez de nombreuses heures de vol en perspective avant de maîtriser chacun d'entre eux



Dilemme constant du pilote de chasse : finir sa proie et gagner une victoire ou aller aider les collègues ?

Même un aussi gros chasseur n'est pas facile à descendre, les pilotes geres par l ordinateur se defendent comme des diables !

Moteur casse, il ne reste plus qu'à planer aussi loin que possible des côtes anglaises pour éviter la capture !





Immersion totale

Une fois lancé en mission, European Air War étonne franchement par l'échelle des batailles que son moteur parvient à gérer. En effet, lors d'une mission typique, on voit simultanément plus d'une vingtaine

C'EST BEAU UN AVION DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE

AU MILIEU D'UN VISEUR.







Retrouvez l'époustouflant degré de réalisme qui caractérise depuis toujours Flight Simulator pour un voyage dans le temps.

Vous êtes en 1940, la guerre fait rage. Engagé au côté des Alliés ou des Forces de l'Axe, choisissez votre appareil et décollez pour des missions au cœur de la bataille d'Angleterre ou du Débarquement. Il ne s'agit toutefois pas d'un voyage d'agrément. Bien sûr, vous pourrez profiter des incroyables graphismes en 3D mais si une épaisse fumée noire commence à envahir le cockpit de votre Mustang P-51D criblé de balles, c'est le signe que vous n'en profiterez pas longtemps. Combat Flight Simulator est aussi compatible avec les milliers d'avions et de scènes de Flight Simulator.
Ne manquez sous aucun prétexte Combat Flight Simulator.

Lui ne vous loupera pas.



SideWinder Force Feedback Pro

Un produit acheté = un logiciel offert !

Pour l'achat d'un produit Microsoft participant aux Duo's dont *Combat Flight Simulator*, Microsoft vous offre un logiciel au choix parmi 8. Participation aux frais 35 F. Details de l'offre en magasin.

© 1996 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft et Microsoft Combat Flight Simulator sont des marques déposées par Microsoft Corporation aux Etats-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Microsoft

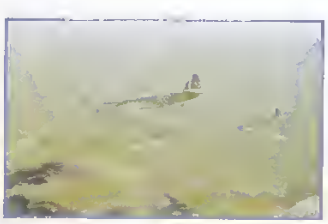
www.eu.microsoft.com/france/jeux/

de bombardiers dans les airs, et autant de chasseurs d'un camp comme de l'autre ! Les *designers* prétendent qu'il est possible de remplir le même espace aérien de 256 avions, mais dans les faits, je n'ai pu en dénombrer qu'une soixantaine dans les missions les plus chargées. Remarquez, voir une formation serrée d'une trentaine de forteresses volantes B-17, escortée par une douzaine de chasseurs américains et attaquée par autant d'avions allemands, c'est tout simplement du jamais vu dans un simulateur de vol ! Pour vous aider à y voir clair dans de telles mêlées, vous avez accès à tout un apparat de vues fixes et un mode Padlock qui vous permet de ne pas perdre des yeux la cible de votre choix. Vous pouvez aussi à tout moment cibler un avion, ami ou ennemi, en appuyant sur une simple touche. Des informations affichées en bas à droite de l'écran vous donnent aussi son altitude, sa vitesse et sa direction. Pour compléter le tableau, un carré entoure la cible, avec optionnellement, la possibilité d'afficher son identité et la distance à laquelle elle se trouve. Au cas où cela ne suffirait pas et qu'un chasseur ennemi parviendrait à se glisser dans vos 6 heures, un message audio et écrit vous signale qu'il serait grand temps d'entamer une manœuvre défensive ! Au-delà du combat aérien pur, vous aurez aussi la possibilité de donner des ordres à votre allier, ou si vous êtes haut gradé, à

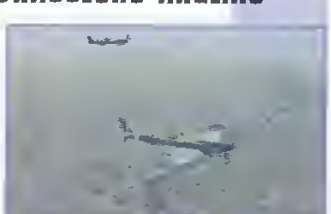


Des He 111 s'apprêtent à bombarder un objectif sur la côte anglaise. S'ils y parviennent, bien sûr !

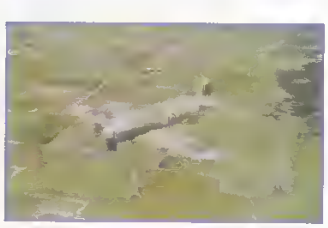
Chasseurs anglais



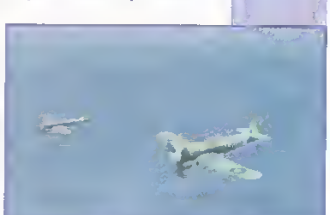
Hawker Hurricane.



Supermarine Spitfire.

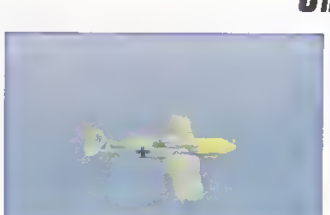


Hawker Typhoon.



Hawker Tempest.

Chasseurs allemands



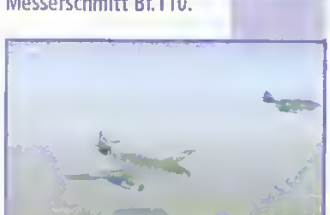
Messerschmitt Bf.109.



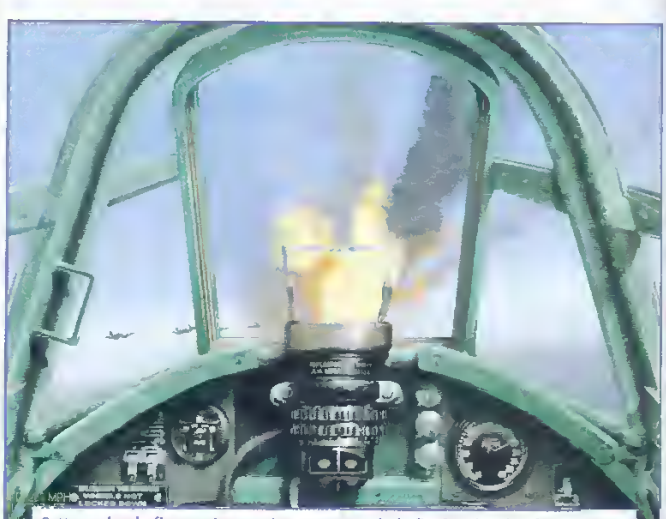
Messerschmitt Bf.110.



Focke-Wulf Fw.190.



Messerschmitt Me.262 Schwalbe.



Cette gerbe de flamme impressionnante signale la fin d'un bombardier allemand. Candidat suivant...

Chasseurs américains



North American P-51 Mustang.



Lockheed P-38 Lightning.



Republic P-47 Thunderbolt

CYBER VISION

L'Univers du Shopping

NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)



NOUVEAUTES

PRIX INCROYABLE !



299 Frs

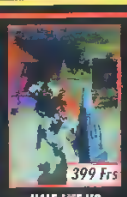
MOTO RACER 2 VF

LE MEILLEUR JEU DE MOTO SUR PC !



399 Frs

SIN VO



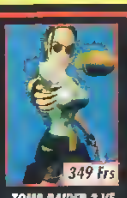
399 Frs

HALF-LIFE VO



399 Frs

MYTH 2 VO



349 Frs

TOMB RAIDER 3 VF



399 Frs

FALLOUT 2 VO



Tél !

ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE



399 Frs

BALDUR'S GATE VO



399 Frs

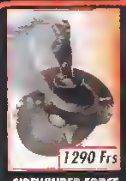
Command & Conquer TIBERIAN SUN VO

NOMBREUSES AUTRES NOUVEAUTES ET IMPORTS TÉLÉPHONE

ADRESSE DE NOS DEUX BOUTIQUES A PARIS :

37 rue de Lappe 75011 PARIS
M° Bastille sortie rue de La Roquette
Ouvert de 9H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 43 14 04 49

11 rue du 4 Septembre 75002 PARIS
M° 4 Septembre ou Opera
Ouvert de 10H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 42 92 05 30



1290 Frs

SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO + Urban Assault



1290 Frs

TOP SHOT FORCE FEEDBACK Racing Wheel



590 Frs

SIDEWINDER FREESTYLE PRO + Madness Motocross

STAR WARS



349 Frs

STAR WARS : BEHIND THE MAGIC VO

JEUX DE RÔLES



349 Frs

MIGHT & MAGIC 6 VF



99 Frs

MIGHT & MAGIC COMPIL VOL.1 À 5 NF



199 Frs

ULTIMA 7 VO
- BLACK GATE
- SERPENT ISLE
- FORGE OF VIRTUE
- SILVER SEED



199 Frs

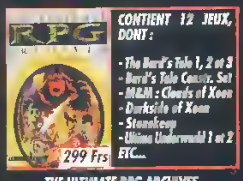
ULTIMA UNDER-WORLD 1+2 VO

HIT !



690 Frs

ULTIMA ONLINE VO EXCLU CYBERVISION



299 Frs

CONTIENT 12 JEUX, DONT :
- The Bard's Tale 1, 2 et 3
- Bard's Tale Constr. Set
- M&M : Clouds of Xeen
- Darkside of Xeen
- Stonekeep
- Ultima Underworld 1 et 2
ETC...

THE ULTIMATE RPG ARCHIVES VO



Tél !

A.D. & D. CORE RULES 2 VO



Tél !

RAGE OF MAGES

HIT !



479 Frs

ULTIMA COLLECTION VO

Add-on Age of Empire



Tél !

RISE OF ROME ADD-ON OFFICIEL



199 Frs

CONQUEST OF THE AGES VO

Add-on Carmageddon



199 Frs

HIGH OCTANE VO

Add-on Starcraft



Tél !

BROOD WARS

SIMULATION



Tél !

COMBAT FLIGHT SIM



399 Frs

FALCON 4 VO

PROMO STOCKS LIMITÉS

990 Frs

CARTE 3D FX voodoo 2 12mo

ADD-ON Flight Sim

Exclusivité Cybervision



219 Frs

C-130 H FULL COCKPIT VF



249 Frs

AIRPORT 2000 VO



249 Frs

COPILOT VO

DERNIERS TITRES JEUX PC :

...me VF	399 Frs	Carmageddon 2 VO	399 Frs	X-Files Unrestricted Access VO	329 Frs
...1602 VF	369 Frs	Ring VF ...	399 Frs	Caesar 3 VF	349 Frs
...City 3000 VF	369 Frs	ODT VF	349 Frs	SWAT 2 VF/VO	349 Frs
...+ Casque VF (PC/MAC)	369 Frs	X-Files le jeu PC/MAC 369 Frs vf 399 Frs vo		Star Wars Rogue Squadron	399 Frs
...ège des Anciens VO/VF	199 Frs	Gangsters VF	369 Frs	Mech Commander VF	349 Frs
		Grand Prix Legends VF	299 Frs	Civilization 2 Multiplayer VF	349 Frs

Age of Empire VF	299 F
F16/Mig 29	369 F
Star Trek Klingons	299 F
Capitalism + VF	349 F
Colin Mc Ray ..	349 F
Monaco GP2 .	349 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE

24H CHRONO - Paiement uniquement à l'expédition - Commandez et réglez par CB ou

01 43 14 04 49

3615 CYBERVISION

http://www.cybervision-info.co

MAC



399 Frs

UNREAL EXCLU CYBERVISION



399 Frs

PAX IMPERIA VO



Tél !

TOMB RAIDER 2 VO



Tél !

STARCRAFT VO

AUTRES TITRES MAC :

- Carmageddon VO .....399 Frs
- Diablo.....349 Frs
- X-Files VF.....369 Frs
- Shadow Warrior VO....269 Frs
- FA 18 Korea PROMO..399 Frs
- Duke 3D PROMO.....269 Frs
- Z .....Tél !!

AUTRES TITRES MAC : TÉL !!

CADEAUX

POUR L'ACHAT DE 2 JEUX SUR CD ROM :

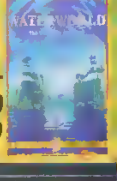


SOLUCES

Le jeu PRISONER OF ICE + La BD INTEGRALE (valeur : 79 Frs)

OU

WATER-WORLD (valeur : 149 Frs)



(Dans la limite des stocks disponibles)

...ément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant." LES PRIX SONT DONNES SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHI

BON DE COMMANDE À RETOURNER À : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE, 75011 PARIS

...Prénom .....

...sse .....

...Postal ..... Ville .....

...ent par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍

.../.../.../.... Date d'exp. .../... Signature

PRODUIT(S)	PRIX
❒ FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
❒ ENVOI COLISSIMO SUIVI (en 48h chez vous)	60 Frs
Pour 2 jeux achetés : ❒ Prisoner of Ice ou ❒ Waterworld	CADEAU !
TOTAL	

L'avis de Fred

C'est simple, European Air War a réveillé en moi les mêmes sensations qu'un Battle of Britain ou Secret Weapons of the Luftwaffe, simulateurs de LucasArts, qui datent quand même de plus de sept ans. Le contexte historique est très bien rendu, les avions agréables (ou parfois très désagréables !) à piloter, et je n'avais jamais vu autant d'appareils rassemblés dans le même coin de ciel virtuel ! Aussi, j'apprécie particulièrement les campagnes dynamiques qui aident vraiment à l'immersion du joueur et multiplient sa durée de vie.



Les barrages de D C A sont parmi les plus denses et les plus réalistes jamais vus dans un jeu !



En mode Padlock vous pouvez sans problème suivre votre cible des yeux et anticiper ses manœuvres



La presence de nombreux arbres, forêts et mêmes bâtiments isoles pallie un peu le manque de relief du terrain

tout votre groupe de chasse. Le menu d'ordre permet de gérer ainsi le combat de manière un peu moins confuse, à la seule exception près qu'il est impossible ou presque de reconnaître vos alliés dans la masse d'avions avoisinante. Un code de couleur spécifique ou une touche spéciale pour les cibler auraient été bienvenus.

Ça vole très haut !

Au niveau de la réalisation, les programmeurs ont réussi un véritable tour de force en parvenant à afficher autant d'avions en vol, sans pour cela faire trop souffrir l'animation du jeu. Même avec une soixantaine d'avions dans le voisinage, le moteur 3D ne fatigue quasiment pas, en tout cas sur une machine de l'ordre d'un P II équipé d'une carte accélératrice comme une Voodoo 2. Par contre, une seule résolution vous est proposée, le 640 x 480. On observe juste des ralentissements de la vitesse d'animation dans les passages au-dessus des grandes villes, comme Londres ou Berlin, ou quand une formation de bombardiers laisse échapper plusieurs traînées de fumée. Les textures des avions comme celles du sol sont parfaitement détaillées, et on regrette juste que le paysage reste aussi désespérément plat. Les explosions, débris et fumées s'échappant des avions endommagés sont eux aussi de première classe, et participent largement à l'atmosphère des batailles. Au niveau sonore, des petits détails, comme une discrète pétarade, vous indiquent que vous risquez bientôt d'avoir de sérieux ennuis moteur, et les voix en allemand et en anglais, avec accent *british* ou américain s'il vous plaît, vous immergent encore plus dans l'action. Par contre, dans un souci maniaque d'authenticité peut-être, il faut avouer qu'elles ne sont parfois pas très audibles, mais vous pouvez alors vous référer au sous-titrage ! Pour résumer, par sa réalisation, ses campagnes dynamiques et un contexte historique très bien rendu, European Air War s'avère bien comme le digne successeur de Pacific Air War. ■

Frédéric Marié



Certes on voit de plus beaux *cockpits* dans d'autres simulateurs, mais pour du 640 x 480, ça reste du beau travail.

HIT

European Air War

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★★

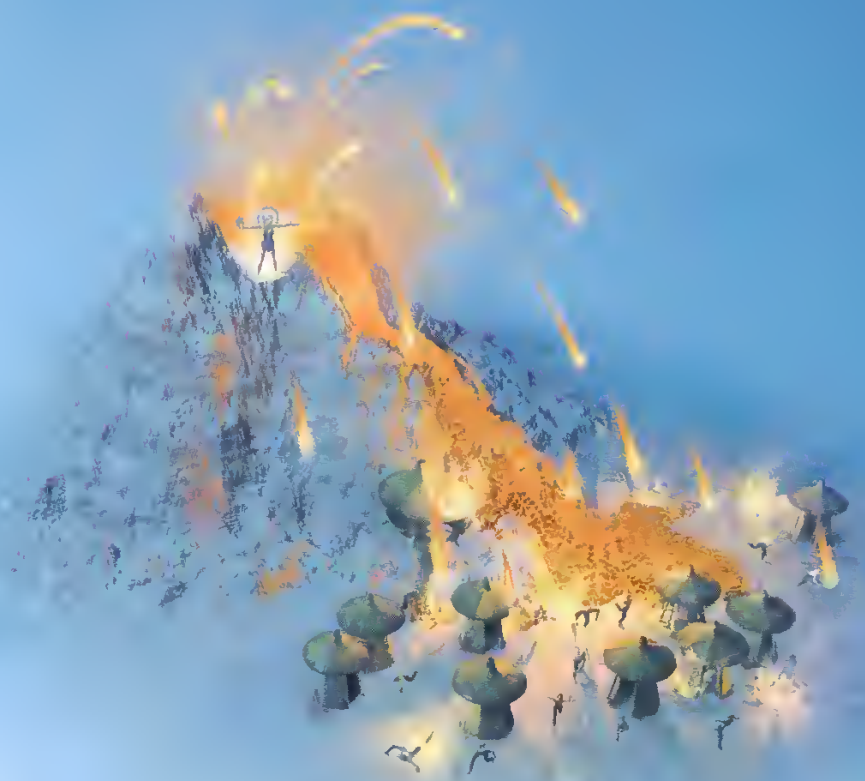
Les plus

- Campagnes dynamiques
- Nombre d'avions en l'air
- L'ambiance historique

Les moins

- Une seule résolution
- Problèmes de son
- Terrain sans relief

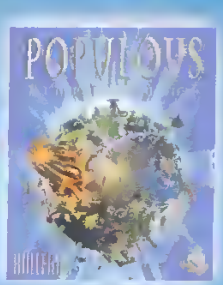
Prendre un cratère brûlant, ajouter une pincée de magie, faire revenir à feu vif...



BULLFROG PRODUCTIONS LTD

™ Bullfrog, inventeur de god-sim, vous permet aujourd'hui de devenir l'idole d'une population de fidèles vivant dans un monde entièrement en 3D.

PC CD-ROM
www. bullfrog.co.uk
www.populous.net



Fifa 99

Tiens, y avait longtemps...

L'effet Coupe du monde s'est peut-être un peu estompé depuis juillet, mais Electronic Arts espère bien le raviver. Comme à chaque Noël, la série Fifa s'enrichit d'une nouvelle version. Je vous parie que l'année prochaine, on aura droit à Fifa 2000.

On a beau dire, même si chaque année, Electronic Arts nous pond sa nouvelle version de Fifa, ce n'est pas pour ça que je peux vous resservir un texte identique à celui de l'année précédente. Explications. Le foot a toujours été réservé à la gent masculine (à quelques rares exceptions près). Je pouvais alors m'en donner à cœur joie dans les termes plutôt machos, voire me laisser aller à prôner les vertus culinaires de la pizza double anchois arrosée de bonne bière tiède. Et bien cette époque est révolue. Complètement révolue. Désormais, les femmes s'intéressent elles aussi à la baballe ronde en cuir. C'est ça, l'effet Coupe du monde. Il faut dire que nos athlètes ont su ravir les foules. D'abord, en gagnant ce merveilleux trophée pour la première fois dans l'histoire du foot français. Ensuite, en se transformant en mannequin, ornant toutes les couvertures de tous les magazines féminins. Ben oui, ne soyons pas dupes. Les femmes aiment le foot, non pas pour la beauté du jeu ou pour les extraordinaires tactiques déployées par des entraîneurs de génie. Non, elles peuvent à peine faire la différence entre un *corner* et un hors-jeu. Elles sont plutôt attirées par la plastique des joueurs : les bonnes cuisses aux muscles saillants et les petits culs moulés dans d'adorables petits shorts.



Gizmo (en bleu), colle une magnifique tête *smashee* dans le petit filet. Tranquille, le Mogwaï

Supermarché du foot

Et des petits culs moulés dans d'adorables petits shorts, vous allez en voir un sacré paquet dans Fifa 99. Des petits culs français, certes, mais aussi belges, brésiliens, anglais, allemands, italiens, hollandais, portugais, écossais, espagnols, suédois et américains, qui correspondent à tous les championnats que vous pourrez jouer. À toutes les équipes qui composent ces championnats, vous pourrez rajouter les meilleures d'ex-U.R.S.S., d'Israël (Maccabi Haifa... lalalalala...), de Grèce, de Pologne, de République tchèque, d'ex-Yougoslavie, de Turquie, de Norvège et de Suisse. 52 équipes supplémentaires au total. Mais que nos adorables dames et demoiselles se

De très nombreuses animations viennent ajouter au réalisme du jeu. Ici, la poignée de main traditionnelle avec l'homme en noir.



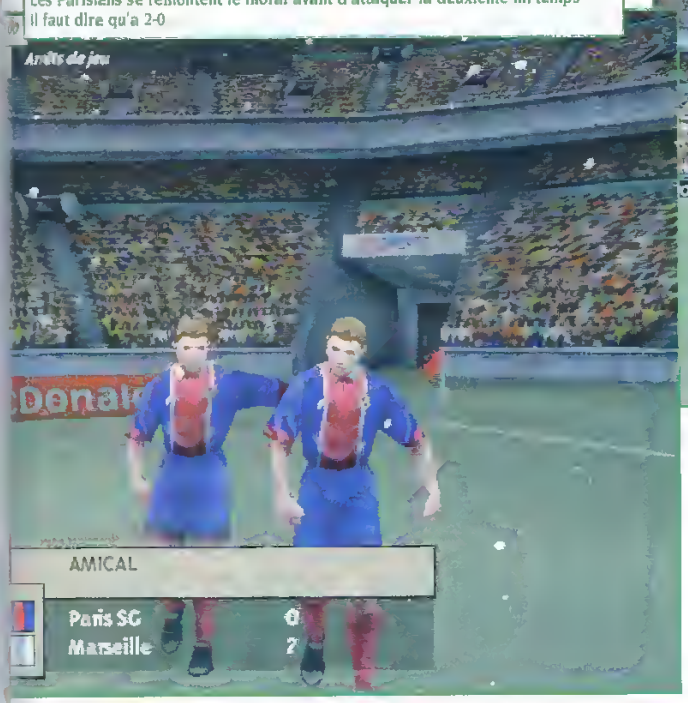
L'intro de Fifa 99, toujours aussi belle, manque toutefois un peu de pêche au niveau de la musique



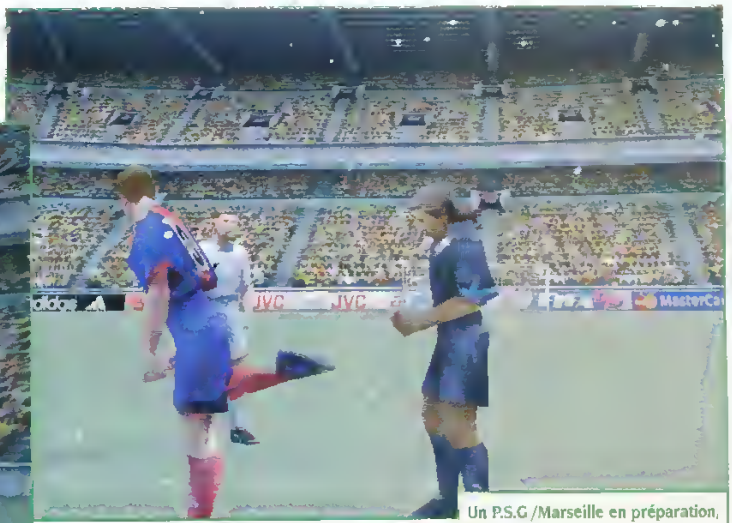
On peut toujours changer le nom des joueurs et créer ses propres stars. La naissance de Gizmo est bien inévitable



Format C>-ROM rC
Éditeur Electronic Arts
Sortie disponible
Prix env. 350 F
Genre f-t-b-l-l
Config. mini. r-166, 16 M- de RAM, C>-R-M 4x, Win>5
Config. recom. P233, 32 M- de RAM, C>-R-M 4x, Win>5
Version testée ...ta 3.
Problèmes rencontrés ...mmentaires en anglais, pa-fo- ...s menu pendant le matc-



Les Parisiens se remontent le moral avant d'attaquer la deuxième mi-temps il faut dire qu'a 2-0



Un P.S.G /Marseille en préparation, mieux vaut vérifier si les crampons n'ont pas été taillés en pointe.

rassurent, elles pourront également voir et revoir les rondeurs affolantes de nos champions du monde. Pas loin de 42 équipes nationales sont en effet disponibles.

Nos chères demoiselles pourront également modifier la couleur des deux maillots, des deux shorts et des quatre chaussettes qui constituent la tenue à domicile ou à l'extérieur. Les hommes, eux, préféreront se pencher sur la composition de l'équipe, sur les tactiques employées, la désignation des tireurs de coups de pied arrêtés et éventuellement, faire quelques petits transferts. Mais tout petits, les transferts, sinon vous allez modifier la réalité. Et modifier la réalité peut engendrer une faille spatio-temporelle et. . hem. N'importe quoi.

Quoi de neuf, doc ?

Pour les amoureux du changement, vous pourrez également modifier les joueurs. Mais pas en créer d'autres et ça, c'est chiant. Oups… pardon mesdemoiselles… Je recommence… On ne peut pas en créer d'autres et c'est pas gentil-gentil, ça. Chacun de ces beaux mâles musclés est défini selon plusieurs caractéristiques, à savoir la vitesse, le tir, la précision du tir, l'accélération, les tacles, les têtes, le contrôle de la baballe, l'agilité, la forme et la créativité.

Mais concentrons-nous désormais sur le jeu en lui-même.

Le problème, avec les Fifa, c'est que l'on a l'impression que rien n'a changé. À première vue, cet estampillé 99 n'apporte pas grand-chose de nouveau au cru 98. À première vue, seulement. Il suffit de se plonger un peu plus dans le jeu pour se rendre compte qu'une fois encore, des progrès étonnants ont été réalisés. ▶



3-0, 11 tirs cadres a rien, le score et les stats sont éloquentes. Mais les rouge et bleu ont l'habitude .



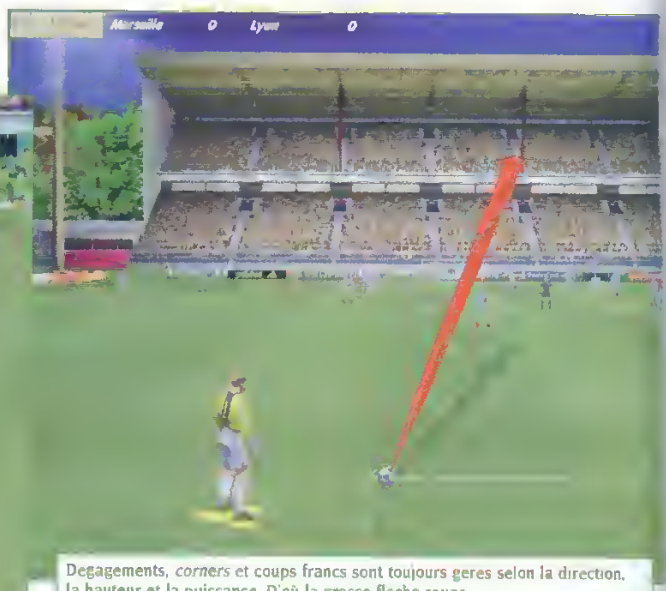
Maccabi Haifa, ça vous rappelle quelque chose ? Non ? Vous n'êtes pas parisien alors..



Les tacles par-derriere, a condition qu'ils ne soient pas trop violents, sont systématiquement sanctionnes.



Les joueurs ont une attitude et une animation parfaitement réaliste. Impressionnant.



Degagements, *corners* et coups francs sont toujours geres selon la direction, la hauteur et la puissance. D'où la grosse fleche rouge.



Les niveaux de difficulté ont ete repensés. En Pro, pour passer ce défenseur, mieux vaut être très doue.

▶ Le graphisme, déjà, est beaucoup plus fin, beaucoup plus réaliste. La 3D n'est plus aussi carrée qu'elle pouvait l'être jusqu'à maintenant et cela donne une meilleure impression de volume chez les joueurs.

Le son, ensuite, est plus clair. Le public donne de la voix selon vos actions, selon l'intérêt du match. On frôle la perfection.

L'I.A., elle, s'est vue largement améliorée. Les versions précédentes pêchaient par quelques soucis d'intelligence artificielle. Les gardiens, notamment, ne sortaient pas souvent au-devant de l'attaquant ou bien attendaient de précieuses secondes avant de s'emparer du ballon. Cette fois, ils sont d'un niveau assez impressionnant. Inutile d'espérer conclure l'action d'un tir des trente mètres. Ou alors très rarement, tout pareil qu'en vrai. Les joueurs, également, ont eu le temps de s'entraîner un peu depuis la Coupe du monde et vous piquent la baballe facilement si vous n'êtes pas vigilant.

Eteins la télé !

Que du bon, en somme. Et le plus sympa est de voir toutes les animations hors match. Les joueurs serrent la main de l'arbitre, se font vérifier les crampons, se parlent entre eux, se tapent sur l'épaule ou, tout naturellement, s'engueulent, si le résultat ne suit pas, ou s'encouragent. Idem pour les animations d'après but. Un large panel nous est maintenant offert. Et zou, ils jouent à se sauter les uns sur les autres, à faire du saute-mouton, ils soulèvent le buteur, font la chenille Messine, le bébé de Bebeto ou entament une gigue. Et ce ne sont que quelques exemples... !

La jouabilité, elle, est toujours aussi bonne. Désormais, les reprises de volée sont plus simples à effectuer, au contraire des têtes que l'on dirige complètement. Autant dire que le *timing* est alors primordial. Les *dribbles* sont également difficiles à faire, les défenseurs ne laissant que rarement passer la balle et jouant de toute leur ingéniosité pour vous la piquer. Une merveille.

Seulement, quelques petits ennuis viennent entacher le jeu. Et c'est vraiment dommage. D'accord, E.A. Sports est une boîte américaine, mais ils seraient bien heureux de se pencher un peu plus sur le niveau des équipes. Quand je vois les meilleures équipes françaises représentées par

Gizmo frappe encore une fois. Pour le remercier, tous ses petits copains sont venus faire câlin.



La rage de vaincre se lit desormais sur le visage des joueurs. Dis, Gizmo, t'en fais pas un peu trop ?



Lors des coups francs, les agresseurs se plaignent et les agressés réclament. Tout pareil qu'à la télé.





Zidane marque contre le Brésil. Ça ne vous rappelle rien ?



Une affiche qui ne déplairait pas à mon ami Patrick. Un beau match en prévision !

Monaco et le P.S.G., je m'esclaffe. Monaco, à la rigueur, mais pourquoi le P.S.G. ? Non, soyons sérieux… Une équipe qui bénéficie d'un tel budget et qui est éliminé par le Maccabi Haïfa au premier… Ensuite, pour continuer avec le P.S.G., Bernard Lama est représenté par un blanc. L'abus de «cigarettes qui font tout bizarre et même plus» n'a, à ma connaissance, jamais blanchi personne. Des broutilles, certes, mais qui comptent un minimum, compte tenu des prétentions de Fifa 99.


Tous les joueurs sont en mouvement et réagissent selon des schémas de jeu bien précis.

L'avis de Cedric

★ ★ ★ ★ ★ *Je sais, y en a marre des séries à rallonge et marre de coller cinq étoiles aux jeux de sport Electronic Arts. Je m'étais pourtant promis de me calmer et de souligner toutes les imperfections du jeu, histoire de me convaincre que Fifa 99 n'est pas bon. Mais que voulez-vous ? Animation superbe, jouabilité parfaite, I.A. largement améliorée, graphisme éblouissant, tout a été retravaillé par rapport à la version 98, et suffisamment pour ne pas avoir l'impression de jouer à un add-on. Ils ont fait encore plus fort. Qui l'eût cru ?*

Toujours du tout bon

Ensuite, les tirs de loin sont difficilement puissants. Rarement, une grosse patate transpercera le gardien, les filets et les tribunes pour terminer sa course dans le petit square, à côté du stade.

Finalement, ce Fifa est, comme tous les autres, au-dessus du lot. Il laisse ses adversaires sur place alors que ceux-ci ne s'étaient toujours pas remis de la version 98. Autant dire qu'il y a du boulot à faire chez les concurrents de Electronic Arts. Le Mutijoueur est également excellent, que ce soit par le Net ou *via* le réseau TCP/IP, et jusqu'à huit sur une même machine (mais là, mieux vaut avoir un nombre conséquent de *paddles* ou de Sidewinder, indispensables pour tirer toute la quintessence du jeu).

Fifa 99 est donc bien évidemment la nouvelle référence en matière de jeu de foot 3D, et ravira à coup sûr tous les *fans* du genre. Les demoiselles, elles aussi, seront ravies de voir évoluer leurs dieux du stade, et nul doute qu'elles se pâmeront devant tant de muscles saillants sous l'effort physique. Mais là, nous sortons un peu du contexte. ■

Cedric Gasperini


N'en déplaise aux Lensois, c'est Gizmo qui marquera le seul et unique but de la partie.


Les têtes sont beaucoup plus difficiles à réussir que dans les versions précédentes.

HIT

Fifa 99

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus
- I.A. améliorée
- Animation
- Ambiance réaliste

Les moins
- Têtes difficiles
- Certaines caméras peu pratiques
- Pas de Wookie

En ces temps de prohibition, le grand banditisme frappe toute l'Amérique. Toute ? Non, une petite ville nommée New Temperance résiste encore et toujours à l'envahisseur coiffé d'un Borsalino. La place étant libre, il n'appartient qu'à vous de l'occuper.

Gangsters

Bloody Valentine

Gangsters se propose de vous faire voyager dans le temps, de revenir aux États-Unis des années 30, à l'époque où le gouvernement menait une guerre impitoyable à l'alcool. C'était aussi une époque où celui qui laissait ses scrupules au vestiaire pouvait rapidement faire fortune et carrière. Allons, ne me dites pas que diriger un empire financier, devenir maire d'une ville ou tout simplement être la personne la plus respectée et puissante d'une ville ne vous a jamais tenté. Je vous rassure tout de suite, vous n'êtes pas le seul. Loin de là puisque le secteur est plutôt engorgé. Heureusement, vous avez entendu parler de New Temperance. Ce petit patelin a tout de l'eldorado : l'économie y est en pleine expansion, les ressources clandestines ne manquent pas et la place semble libre. Tel un loup, vous vous précipitez la langue au vent. Mais vous n'êtes pas seul, quatre autres opportunistes ont eu la même idée. La lutte sera âpre.



Ce petit gars innocemment adossé au mur fait en réalité le guet pendant que son comparse braque le magasin.

Gangsters offre plusieurs types de jeu à la difficulté paramétrable. La partie courte vous permet de fixer un objectif à atteindre parmi les trois suivants : la richesse, les territoires, le pouvoir. Les scénarios vous propulsent dans des situations particulières avec un but précis : devenir maire en un certain nombre de semaines, nettoyer la ville avec l'aide d'un allié, etc. Enfin, dans la partie longue, vous êtes libre d'évoluer comme vous l'entendez et de choisir votre plan de carrière : éliminer tous vos adversaires, devenir maire ou rentrer dans le droit chemin (sic !). Les tours de jeu sont divisés en semaines. Vous commencez par le *week-end*, qui n'est pas au repos mais à la planification de vos actions. Une carte de la ville permet de situer les





C'est à partir de cet écran que vous donnez les ordres à vos lieutenants en répartissant les zones d'action.

Cette vue des toits permet de suivre plus facilement le déroulement de l'action, en ayant un peu de recul.

Format CD-ROM PC
Éditeur Eidos
Sortie 27 novembre
Prix env. 370 F
Genre gestion de gangster
Config. mini. P 120, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95
Config. recom. P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 8x
Version testée : bêta française.
Problèmes rencontrés : plantages ponctuels, long chargement.



Je vous assure, j'ai essayé de discuter calmement mais il refusait obstinément de payer C'était son choix



La partie diplomatie permet d'établir des relations et de connaître les futurs ex-hommes forts de chaque gang

lieux principaux : journaux, banques (y a bon !), police (y a pas bon !), docks, mairie ainsi qu'une cohorte de logements et de petits commerces. On dénombre environ mille bâtiments. Cette carte fait aussi apparaître d'autres informations comme le niveau de sécurité et de richesse de chaque quartier.

Pour les statisticiens fous, de nombreux histogrammes témoignent de l'évolution de votre petit commerce et de celui de vos concurrents en terme d'influence, de possessions, de main d'œuvre, etc. Ces informations seront complétées par le journal. Si la première page est rarement intéressante, vous allez vite devenir un babitué des rubriques nécro et judiciaire, lecture encore plus jouissive lorsqu'elle témoigne des mésaventures d'un concurrent.

À propos de ceux-ci, un écran diplomatique permet de récapituler et de modifier les relations que vous entretenez avec chacun, de connaître leurs lieutenants (non, j'ai même pas pensé au meurtre) et de louer les services d'indics.

Subtilité et violence

Viennent ensuite les données concernant deux personnages essentiels : l'avocat et le comptable. Le premier s'occupe de vos hommes en cas d'arrestation, soudoie les policiers ou corrompt les officiels pour obtenir leur clémence. En cas d'élection, c'est encore lui qui assurera votre candidature et si vous décidez de rejoindre le droit chemin (sale lâche), vous aurez son soutien.

Le comptable, lui, se chargera de tenir à jour vos entrées et sorties d'argent (légales ou non), de truquer les comptes ou encore pratiquer un interrogatoire sur certains membres de votre organisation pour vérifier s'ils vous sont fidèles.

Enfin, l'écran le plus important est celui de vos hommes. C'est ici que vous planifiez les activités de la semaine. Commencez par nommer des lieutenants et attribuer des sous-fiffres, si possible en les regroupant en fonction de leurs qualités dans différents domaines (commerce, armes, extorsion, etc.). Pensez à les armer, puis organisez l'emploi du temps de chaque groupe. Lorsque vous donnez ▶



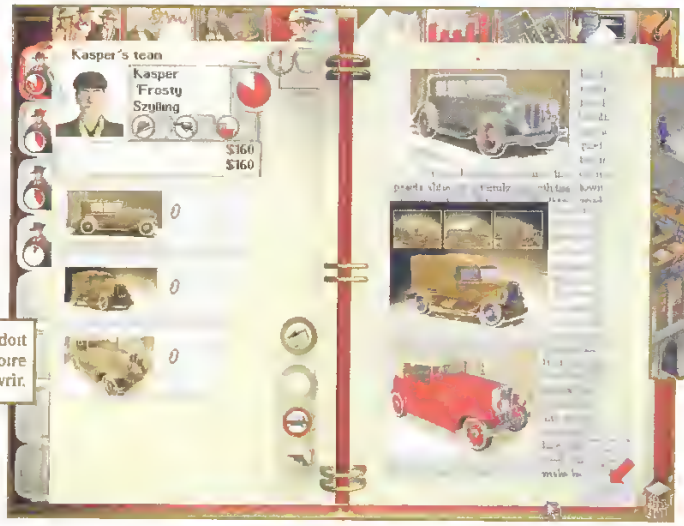
Les limites entre territoires sont floues, ce qui donne lieu à quelques discussions où s'invitent les flics.



Les armes sont l'argument essentiel dans toute discussion Il faut bien se protéger contre la mafia.



Big brother is watching you Il peut être utile d'avoir un œil sur vos hommes chargés d'une mission importante.



L'achat de véhicules se doit d'accompagner l'agrandissement du territoire que vos hommes doivent couvrir.



Le bâtiment central qu'est la mairie est sacrement surveillé. Attentat et assassinat ne sont pas facilités

un ordre, le temps nécessaire à sa réalisation apparaît dans une petite horloge. Son importance varie selon plusieurs critères, comme la distance du lieu d'action. Une fois l'horloge pleine, on passe au lieutenant suivant. Les possibilités sont nombreuses : extorsion et collecte de « taxes », achat d'entreprises, braquages, recrutement, patrouille, exploration, destruction de locaux, enlèvement, etc. Il faut donc faire des choix stratégiques.

Ça y est, les ordres sont bouclés et il est temps de descendre dans la rue. L'ordinateur charge les consignes de vos rivaux et vous voilà face à une représentation en 3D isométrique de la ville, que vous pourrez échanger à tout moment avec une vue aérienne plus claire. Vos hommes se dispersent dans le quartier pour faire leur boulot (bons p'tits gars), se fondant parmi les quelque 5 000 âmes de la ville. Si vous désirez en suivre certains, il est possible de placer des fenêtres de taille paramétrable sur l'écran principal.

Au début, c'est plutôt calme et l'on enclenche l'accélérateur d'horloge. Jusqu'à ce qu'un bip vous rappelle à l'ordre : vous venez de recevoir un message. Ce dernier peut être relatif à trois événements : un échec, une fusillade ou une information (arrestation, ennemis repérés). Libre à vous de tous les recevoir ou de les filtrer selon votre désir d'implication. En effet, l'intérêt de ce système est de vous permettre de réagir. Un simple clic vous rapatrie sur le lieu d'origine du message et il vous est alors possible de prendre le contrôle de vos sbires pour décider de la marche à suivre. Votre décision sera parfois plus judicieuse que celle de l'I.A. mais peut détourner vos hommes de leurs assignations. Prudence donc. Heureusement, la pause

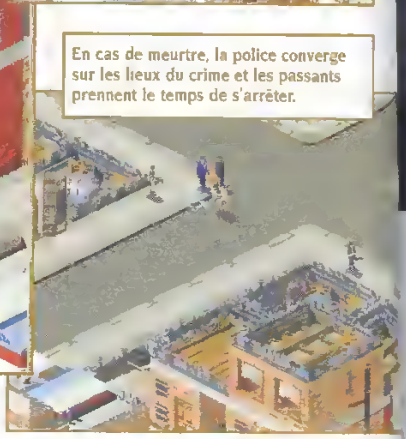
Le commerce est florissant et les signes de richesse s'accumulent. Comment se faire repérer en Multijoueur...



Cette barre d'action apparaît lorsque vous prenez le contrôle d'un perso. Elle permet de tuer, suivre ou fuir.



En cas de meurtre, la police converge sur les lieux du crime et les passants prennent le temps de s'arrêter.



À table !



GAME ONE . LA CHAÎNE TÉLÉ DES JEUX VIDÉO.

EN EXCLUSIVITÉ SUR CANALSATELLITE ET SUR LES MEILLEURS RESEAUX CABLÉS

Liste des revendeurs sur 3615 CANALSAT (1,29 F la minute) ou sur www.canalsatellite.fr

GAME ONE

La première. À tous les niveaux

Il est possible d'avoir des infos sur chaque commerce et choisir celui qu'il peut-être interessant d'acheter.

Un incendie et pas de pompiers à proximité. Mince alors, j'aurais dû y penser avant de mettre une bombe !







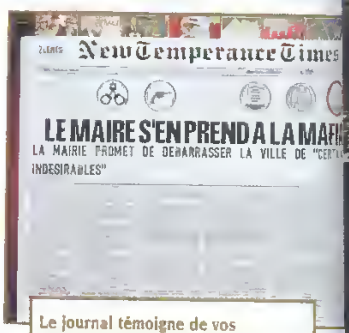
La carte donne un aperçu de la ville. Le centre est le plus profitable mais aussi le plus protégé

▶ permet de geler le jeu tout en continuant à donner des ordres.

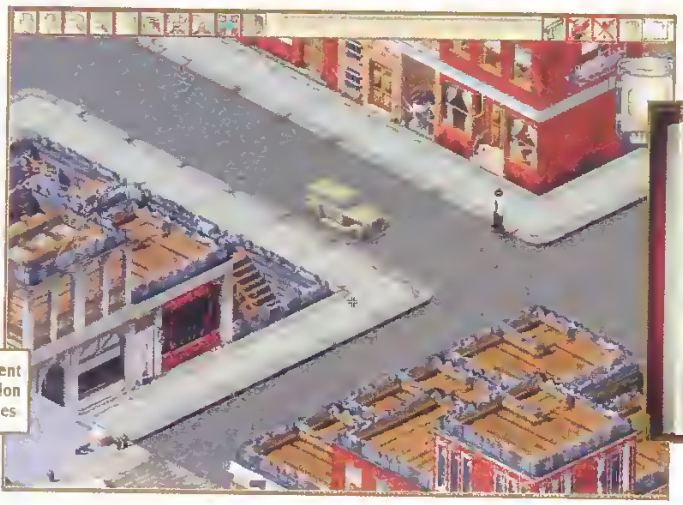
Bien rapidement, la semaine prendra fin et ce qu'il reste de vos porte-flingues rentreront au bercail.

Actions et réactions

Vous revoilà devant vos écrans d'organisation, mais cette fois-ci, il faut commencer par le *debriefing*. Chaque homme fait son rapport : succès dans le recrutement, manque de temps pour la collecte, braquage réussi, etc. Certains résultats requièrent une action en retour. Un refus de soumission nécessite généralement une mesure de rétorsion allant de « Discutons ! » à « Voici Nitro and Glycérine de chez Very Limited Company ». Finalement, la phase d'organisation recommence, mais agrémentée cette fois de nouvelles opportunités pour développer votre *business* et devenir le maître du monde, le dieu de l'univers, le, le... Bon, je me calme. Être le parrain de New Temperance est déjà un sacré défi. Vous vous demandez sans doute si tout cela n'est pas trop répétitif. Ben oui, mais non (Ndlr : Décide-toi mon pépère). C'est vrai que les actions se répètent mais Gangsters bénéficie du syndrome SimCity, Populous et consorts : il est très difficile de décrocher. Le plaisir que l'on a à voir son empire prospérer, la liberté d'action et d'autres éléments encore font que l'on veut aller toujours plus loin. L'accumulation des heures de jeu permet non seulement d'accéder à de nouvelles possibilités, mais aussi de prendre conscience des corrélations. Car c'est là que les petits génies de Hothouse ont fait fort. Chaque action a une conséquence. Vous décidez, par exemple, de vous débarrasser de votre comptable. Allez-vous le virer et risquer de le voir se faire arrêter par le F.B.I. qui ▶

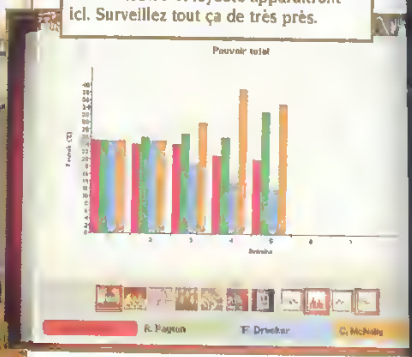


Le journal témoigne de vos mésaventures et, plus amusant, de celles de vos concurrents. Voyons côté arrestations...



La circulation aléatoire est un élément qui peut retarder vos hommes dans l'exécution de leurs tâches

Pouvoir, argent, propriétés, main-d'œuvre et loyauté apparaîtront ici. Surveillez tout ça de très près.



Quelques années après l'expédition du Monde Perdu, vous vous retrouvez seul, naufragé sur le Site "B" l'île où le InGen mena à bien ses expériences génétiques qui conduisirent à la renaissance des prédateurs les plus féroces de toute l'Histoire. Vous savez ce qui s'est passé ici et vous espérez être seul en ces lieux. Vous réalisez vite que ce n'est pas le cas. . .

DREAMWORKS INTERACTIVE

PC CD

ELECTRONIC ARTS

www.treeparker.com

© 1997 Dreamworks Interactive L.L.C. Dreamworks Interactive et l'île aux dinosaures sont des marques déposées de Dreamworks L.L.C. Le Monde Perdu : Jurassic Park TM & © 1997 Universal City Studios, Inc. et Amblin Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Electronic Arts et le logo d'Electronic Arts sont des marques déposées d'Electronic Arts aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.

L'avis de Frédéric

★ *Gangsters est riche, très riche. La liste des ordres possibles pour assurer le développement de son syndicat du crime est particulièrement complète. La moralité et le politicaly correct sont mis au placard au profit d'un cynisme et d'un réalisme appréciable. Mais ce qui m'a vraiment impressionné, je le répète, c'est la façon dont la gestion des conséquences a été poussée. De plus, la réalisation étant à la hauteur, Gangsters prend sans mal une bonne place dans les jeux de gestion actuels. J'ai hâte de l'essayer en Multijoueur.*

L'opinion de Cedric

★ *Baser un jeu sur l'enfer de la prohibition, voilà une idée qu'elle est bonne.*
★ *En faire un jeu de stratégie, voilà encore une idée qu'elle est bonne. Ajoutez à cela un panel complet d'extorsion, racket, crime, marché noir ainsi que de très nombreuses possibilités de carrière, et vous aurez un hit en puissance. Malheureusement, une interface peu pratique et une gestion du temps un peu confuse viennent gâcher le plaisir du joueur. Quoiqu'il en soit, les fans de simulation économique d'arnaque apprécieront Gangsters à sa juste valeur.*

HIT

Gangsters	
Graphisme	★★★
Son	★★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus
- Totalement immoral
- Riche en possibilités
- Liens et conséquences

Les moins
- Gestion automatisée
- Horloge *speedée*
- Devenir honnête ?



La première voiture doit être allouée à la personne chargée du recrutement. Elle pourra visiter plus de lieux

▶ le convaincra de vous balancer, ou allez-vous le liquider, ce qui entamera la loyauté de vos hommes et augmentera le risque qu'ils se fassent débaucher par un gang adverse ? Cruel dilemme.

Autopsie

À l'écran, Gangsters se traduit par des graphismes agréables. La partie « menu » est claire, propre, sans fioritures inutiles mais avec un réel souci de coller au thème du jeu. Cela se traduit par des sauvegardes sous forme de chèques bancaires ou la consultation de données sur « rolodex ». On relève un effort notable concernant les personnages qui ont tous un nom et un visage différents (oui, bien sûr que j'ai vérifié les 5 000 habitants ! Vous me prenez pour un recenseur de la population ou quoi ?). La phase en 3D isométrique n'est pas en reste, comme vous pouvez le voir sur les photos. C'est fin, détaillé et même s'il n'y a que deux angles de vue possibles, la jouabilité n'en souffre pas car les bâtiments s'effacent lorsque l'on s'approche. L'animation des personnages n'est pas très fluide mais il ne faut pas oublier que c'est une ville entière qui est gérée. On note quand même des détails amusants : les badauds s'attroupent sur les lieux d'une fusillade, les hommes de main sortent des armes d'étuis à violon pour se canarder… Amusant.

La musique, magnifique, tire plus sur les *seventies* style Shaft (sic !), ce qui finalement colle bien au jeu. Les bruitages sont ceux de la rue, avec quelques voix bien rocailleuses (résultat de 20 ans de bourbon et de cigarettes, Cedric en connaît un rayon là-dessus) pendant les menus. Bien, jusqu'ici, vous n'avez lu que des compliments, passons aux critiques. Elles concernent principalement la jouabilité. Rien de vraiment grave, mais un jeu qui offre autant de possibilités ne pouvait éviter les couacs. Ainsi, il n'est pas possible d'accéder aux caractéristiques d'un personnage lorsque l'on assigne les tâches, il faut revenir à un menu antérieur. Certains ordres, comme la collecte, peuvent être automatisés en assignant un territoire à un lieutenant mais le résultat est douteux. Lorsque l'on accélère le temps au maximum, le pointeur de la souris disparaît et il faut attendre un message pour qu'il revienne à la normale. Mais au final, on passe outre ces inconvénients sans problème car cette course au pouvoir est tout simplement irrésistible. ■

Frédéric Dufresne



Ce genre de petits messages vous tient informé de l'évolution de la situation en cas d'événements imprevus.



Il est possible de monter la résolution en 1024 x 768. Plus joli mais moins précis et difficile de lire les messages.



Quelques hommes en prison. L'avocat va se charger de rendre une visite à la personne influente concernée.

Rome a mis cinq siècles pour se bâtir.

Il ne tient qu'à vous de faire plus court.



The Rise of Rome : l'extension de Age of Empires.



Avec Age of Empires, vous allez pouvoir vérifier que tous les chemins mènent à Rome. Avec cette extension officielle, découvrez, outre l'Empire Romain, les civilisations légendaires de Palmyre, de Macédoine et de Carthage, avec chacune ses forces et ses faiblesses. Vos aptitudes de commandement auront fort à faire avec les nouvelles unités comme les intrépides cavaliers sur chameaux, les puissants chariots de guerre Scythes, les redoutables lanceurs à la fronde ou les galères armées de feu grégeois. Le tout sur de nouvelles cartes plus grandes qui sont autant de défis...



Enfin, cet add-on vous propose quatre nouvelles campagnes, de nouvelles technologies, mais aussi de nombreux upgrades comme un système de production d'unités en série pour gérer au mieux l'ascension de votre civilisation.



AGE of EMPIRES®

THE RISE OF ROME

EXPANSION





jusqu'où irez-vous ?

Microsoft

www.eu.microsoft.com/france/jeux/

Tous les noms de la version complète d'Age of Empires sont des marques déposées par Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

UNE CONFIGURATION IDÉALE
POUR OPTIMISER TOUS VOS JEUX PRÉFÉRÉS !

Grâce au
repousse
de l'unive



Ensemble,
d'un nouv

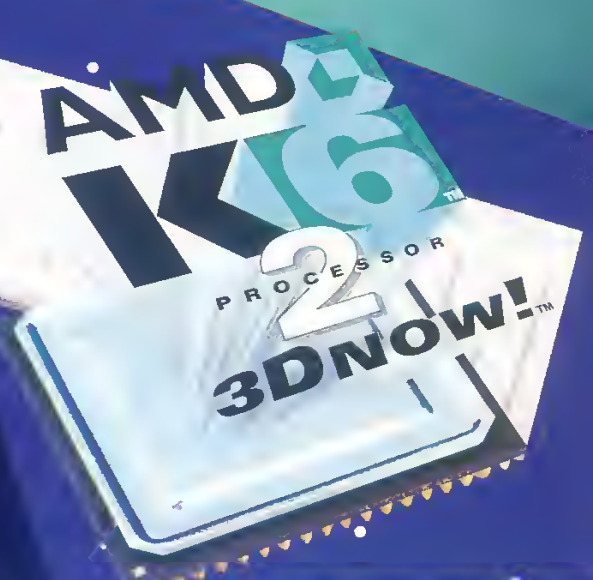
L'AMD-K6-2 est le premier processeur qui offre la technologie innovatrice 3DNow! Il confère à votre PC un niveau de performance et de réalisme non encore atteint.

Redécouvrez le monde de l'Internet et des jeux vidéo grâce à cette nouvelle technologie révolutionnaire du son et de l'image...

processeurs AMD-K6®-2
les frontières inconnues
rs des jeux...



partons à la découverte
eau monde...



le choix qui s'impose !

Railroad Tycoon II

À watt et à vapeur

Take 2 Interactive a formement décidé de nous faire préférer le train. Reprenant les éléments qui avaient fait le succès du premier Railroad Tycoon, ils les ont boostés pour offrir un de ses plus beaux fleurons à un genre en danger de mort : la gestion.

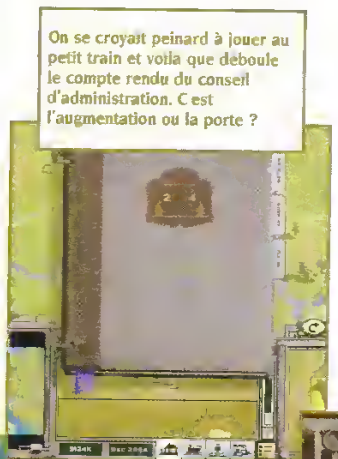
Si la douce personne qui partage votre vie (votre copine, votre mère, votre hamster nain…) en a plein les baskets de vous voir *squatter* son espace vital, depuis des années, avec votre réseau de train électrique grand comme le stade de France, vous pourriez avoir envie de rationaliser les choses. Nous n'irons pas jusqu'à prétendre que Railroad Tycoon II est le substitut idéal capable de vous faire ranger votre déballage et par là même de sauver votre couple. N'empêche que pour jouer au petit train, il fait plus chaud le cul vissé devant son écran dans un fauteuil moelleux que sous le néon blafard du garage…

Gares à vous !

Railroad Tycoon II est en fait un jeu de gestion, une sorte de «Sim SNCF» comme l'était son grand frère avant lui. Il vous permet de prendre la gérance d'une compagnie de chemin de fer que vous devrez faire prospérer à vitesse grand V. Votre taux de réussite se juge à votre enrichissement personnel, directement lié aux bénéfices que vous faites réaliser à votre compagnie. Et le meilleur moyen de faire du profit en proposant ce style de service, c'est de s'implanter à outrance dans le pays qui vous accueille. À vous de transporter marchandises et passagers sur des trajets rentables, c'est-à-dire pour lesquels vous avez des clients prêts à payer plus cher que ne vous coûtent vos infrastructures, trains compris. Par exemple, un convoi dont la gare de départ se trouve près d'une exploitation de moutons pourra transporter de la laine dans une ville où il existe une fabrique de pulls qu'il approvisionnera en matière première. Et comme dans cette même ville un éleveur de vaches s'est installé, votre train repartira avec du lait pour la fabrique de fromage situé près de la toute première gare d'où, après avoir déchargé sa crémeuse cargaison, il repartira avec de la laine et



80 km/h grand maximum a cause d un trop grand nombre de wagons On a beau etre au Mans, c'est pas les Hunaudieres..



On se croyait peinard à jouer au petit train et voila que déboule le compte rendu du conseil d'administration. C est l'augmentation ou la porte ?



Il convient de placer judicieusement les gares pour qu'elles desservent un maximum de bâtiments. Les affaires reprennent.



Si le gros de votre réseau se trouve dans une région, n'hésitez pas cependant a vous en éloigner pour vous imposer

Format CD-ROM PC
Éditeur Take 2
Sortie mi-novembre
Prix env 379 F
Genre gestion ferroviaire
Config. mini. P133, 16 Mo de RAM, 100 Mo SD, CD-ROM 4x, carte graphique 2 Mo, 16 bits.
Config. recom. P166, 24 Mo de RAM.
Version testée : finale américaine.
Problèmes rencontrés : aucun.



J'ai réussi l'impossible. Leeds et Manchester enfin réconciliées. Le chemin de fer plus fort que le foot ?



Toute votre flottille peut être consultée avec indication de la composition du départ, de la destination, de l'état, de la vitesse ..

Acheminez des aliments et de l'acier et vous repartirez avec des boîtes de conserve dument remplies. C'est simple la vie.

Et boum ! Après des années de négligence mécanique, une motrice vient de nous péter entre les doigts. À vot' bon cœur.

ainsi de suite... Mais ne rêvez pas. S'il n'est pas russe, zerg ou encore harkonnen, l'ennemi existe bel et bien dans ce jeu. Le premier visage de cet adversaire polymorphe, c'est la concurrence. Il va falloir atteindre avant les autres les endroits où ils ne sont pas encore représentés et leur piquer des marchés sous le nez. Et tout ça sans négliger le réseau de gares que vous exploitez et avec lequel vous avez débuté.

Impôts locos

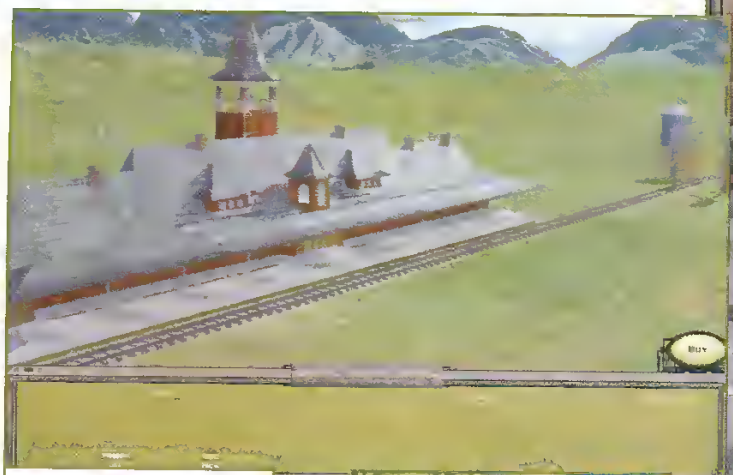
Comme le nerf de la guerre est encore une fois le fric, surtout celui de vos investisseurs, dites-vous bien que ces derniers vont vous avoir à l'œil. Si vous vous avisez de dilapider les fonds de votre société comme un «première année de H E C », il ne leur faudra pas longtemps pour vous annoncer «qu'ils ne s'opposent pas à votre départ». En clair, dehors le guignol. Pour connaître leurs sentiments à l'égard de votre travail, consultez avec attention le rapport annuel du conseil d'administration qui vous présentera de manière triviale votre cote d'amour sous la forme d'une augmentation ou d'un sabrage. Après ça, on s'étonne du nombre d'accidents cardiaques chez les cadres... Et, si jamais les liquidités devenaient rares, vous auriez toujours la possibilité d'émettre des actions pour augmenter votre capital. Mais, bien sûr, vous feriez en même temps grossir les rangs des petits malins qui savent forcément mieux que vous comment on doit diriger une entreprise. Les ingrats. Au milieu de tous ces tracas, on en oublierait presque la raison d'être de Railroad Tycoon : jouer au train. D'ailleurs, signalons pour ceux qui veulent oublier toute restriction budgétaire que cette deuxième mouture propose des parties en mode Sandbox («bac à sable»). Une appel- ▶



De loin, le Créateur admira son œuvre et se dit que c'était bien. Il décida qu'il était temps de se reposer.



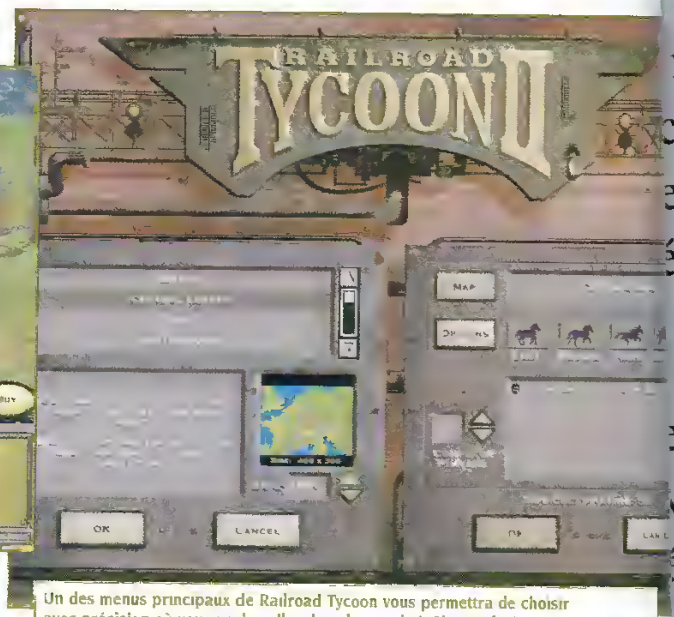
Dans le menu en bas, vous saurez ce que la ville en question peut vous apporter et ce qu'elle attend de vous



Des que vous installez une gare, une petite anim' toute mignonne vient apporter un peu de distraction dans votre vie de col blanc.



Certains patelins n'hesiteront pas a proposer une enveloppe à la première compagnie qui les reliera à son réseau. Motivation ou corruption ?



Un des menus principaux de Railroad Tycoon vous permettra de choisir avec précision où vous voulez aller dans le monde (pôles exclus)

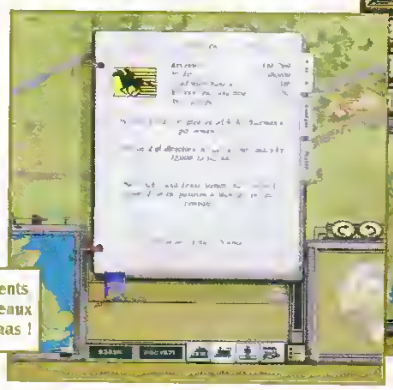
lation pour le moins infantile qui a au moins l'avantage d'expliquer clairement qu'on va pouvoir faire des petits tchou-tchou sans se prendre la tête. Pour ceux d'entre vous qui se jugent plus adultes, un *tutorial* un peu spartiate mais très complet vous permettra de mettre la vapeur et de trouver votre voie sous les meilleurs auspices.

L'ENVIE DU RAIL

Il faut dire qu'il y a de quoi se perdre sans un bon plan. D'abord, il vaut mieux être calé en géographie mondiale. Quand les objectifs de la mission en cours sont de relier Washington à Philadelphie, ça peut encore aller mais, pour tracer un réseau qui va de Vladivostok à Berne, on va en retrouver un paquet à s'énerver sur la carte de l'Allemagne (rigolez pas, il va y en avoir). Le terrain est en 3D isométrique que l'on peut faire tourner sur son axe, même si l'intérêt de cette option nous échappe encore. Les voies sont tracées d'un simple chqué-tiré qui évite adroitement les dénivellations trop importantes ou les bâtiments et qui engendre automatiquement les ponts en cas de cours d'eau. Une fois à destination, si on ne vous dit rien, c'est que tout va bien, mais il se peut qu'un menu déboule pour vous annoncer que vous n'avez pas assez d'argent pour construire jusqu'au point désiré. Plus simple tu meurs. Et pour ceux qui ne trouvent de beauté que dans la ligne droite, ils pourront toujours passer au *bulldozer* un sol trop accidenté, contre quelques deniers, bien entendu. La construction de la gare est également un moment où il ne faut pas laisser son cerveau dans le tender, sous le charbon. Dans une zone industrielle qui aura attiré la convoitise par ses marchandises, inutile de s'embarrasser d'un restaurant ou d'une poste. Gardons cela pour une ville importante où les voyageurs apprécieront un confort qui les fidélisera. Le *soft* signale également les progrès accomplis dans l'ingénierie ferro-



Tout, vous saurez tout sur des engins qui ont vraiment existé. Les progres qu'on a fait en 100 ans, ouyouyouille ma bonne dame !



Bon alors, en gros, ils sont vachement contents ils m'augmentent et y a deux gros blaireaux qui visent ma place. Daaaallaaaas !



Les ponts sont generes automatiquement mais coutent assez cher. Et si je vous en prends douze pour mettre au congélo ?

minimum dans le secteur de la g
Réf.3283

Emploi

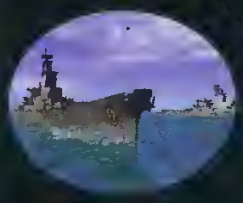
On recherche des commandants
Vous êtes autoritaire limite dictateur, vous savez prendre des décisions stratégiques. Des populations entières comptent sur votre machiavélisme. Dégonflés s'abstenir. Date limite des candidatures : 27 novembre.
Réf.3284

Importante société informatique cherche son directeur du développement.
10 ans d'expérience

société bi
recherche
manager
recrutem
Niveau i
Réf.3290

Vous ad
relever
préserv
Efficac
candid
Réf.3291

Nous


RÉFLÉCHISSEZ
AVANT DE VOUS
ENGAGER

GLOBAL DOMINATION
VOTRE DÉCISION POURRAIT ÊTRE FATALE !


PC CD
PSYGNOSIS
PlayStation


PlayStation
Sortie PC CD
le 27 novembre 98
Sortie Playstation
le 29 janvier 99

L'avis de Xavier

★ *Je n'étais pas chaud. Un soft de gestion sur les trains... M'avait-on confondu avec une vache ? (Ndlr : Un p'tit peu quand même...) Il faut reconnaître que l'intensité ne vous fera pas vraiment friser la crise cardiaque. On attend souvent que les thunes rentrent. Mais le soin apporté à la réalisation et surtout la fidélité historique de Railroad Tycoon II font qu'il mérite plus qu'être simplement considéré comme une suite. Tous ses paramètres ne gâchent rien à l'affaire. À découvrir, même si vous n'êtes pas de ceux que les locos motivent (Ndlr : Xavier tu gagnes le prix du jeu de mots le plus lourd du mois).*



C'est pour *Newlook* ou *Playboy* ? Ah, *La Tribune Desfosse.*. Bon. Tant pis. J'aurais dû faire mannequin au lieu d'être entrepreneur

Bizarrement l'habillage reste résolument *Mystères de l'Ouest*, même quand on vous annonce la naissance de la plus *high-tech* des motrices.

L'opinion de Cedric

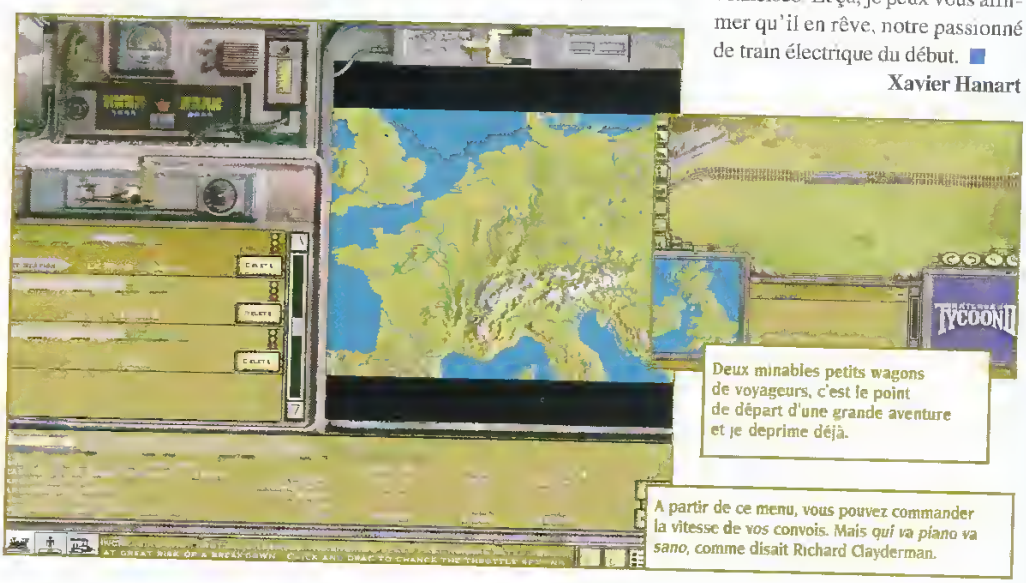
★ *Pas de doute, c'est du Railroad Tycoon. Même déroulement, mêmes problèmes, on en vient à se demander s'il ne s'agit pas simplement d'une adaptation 3D. Et bien non, pas seulement. Plus de souplesse dans le développement de vos lignes de chemin de fer, plus de ressources, plus de trains, quelques petits scénarios complémentaires, bref, on appelle ça Tycoon II. Certes, ça ne va pas chercher bien loin dans l'innovation mais la mayonnaise prend encore et plus que jamais. Un PC, des ouh-tchou 3D, le bonheur...*

viaire, et l'achat des derniers modèles de locos sortis peut se révéler une tactique payante quand vos engins battent des records de vitesse et vous amènent une certaine notoriété. Et le tout avec un certain arôme de véracité.

Boggies woogie

Car Railroad Tycoon II a bénéficié de recherches poussées sur l'histoire des chemins de fer. Les personnages présents dans ce jeu, vous et vos concurrents, ont tous existé. Leurs engins aussi. Si en 1830, en Angleterre, le top de la technique était la Rocket de Stephenson, aujourd'hui, en Europe continentale, vous pourriez transporter vos voyageurs de Paris à Bruxelles en Thalys. Et les performances, donc le déplacement à l'écran, sont elles aussi un reflet de la réalité. Sur un autre plan, il suffit de zoomer sur la carte pour admirer quelques petites animations des bâtiments qui ajoutent à l'ambiance. Ce n'est pas le moteur graphique S3D capable de gérer 300 000 polygones (donc beaucoup de trains à l'écran en même temps) qui va gâcher les choses, surtout si on peut le faire monter en 1 024 x 768, comme le préconisent ses concepteurs. Hélas, qu'on soit au siècle dernier ou de nos jours, tous les éléments visuels restent les mêmes, il n'y a que les trains qui changent. Ainsi que les voies, puisqu'elles passent de la vapeur à l'électricité. Et, comme pour enfoncer de manière définitive le clou du réalisme, Railroad Tycoon II vous propose de refaire les grandes campagnes qui ont imposé le train comme LE moyen de locomotion. Partez par exemple à la conquête de l'Ouest des États-Unis pour relier New York à San Francisco. Et ça, je peux vous affirmer qu'il en rêve, notre passionné de train électrique du début. ■

Xavier Hanart



Deux minables petits wagons de voyageurs, c'est le point de départ d'une grande aventure et je déprime déjà.

A partir de ce menu, vous pouvez commander la vitesse de vos convois. Mais *qui va piano va sano*, comme disait Richard Clayderman.

HIT

Railroad Tycoon II

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus
- *Background* historique
- Paramètres innombrables
- Bonne musique

Les moins
- Périodes d'attente
- Rapidement difficile
- Prise en main fastidieuse

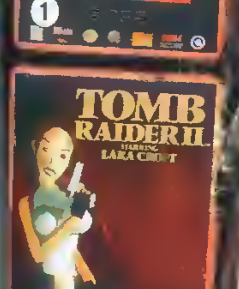
L'INTÉGRALE DE LARA À CE PRIX LÀ

TU TOMB' RAID' !

JUSQU'À 3 CD-ROM AU CHOIX À PARTIR DE 99 F TTC CHACUN + FRAIS D'ENVOI



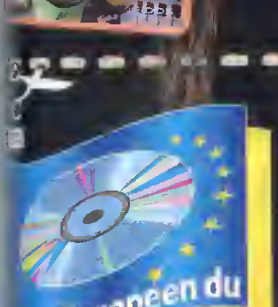
TOMB RAIDER 1



TOMB RAIDER 2



TOMB RAIDER 3



BON D'ESSAI

A Retourner dès aujourd'hui à :
CLUB EUROPEEN DU MULTIMI
B.P. 72 - 59963 Croix Cedex
G41296

Signature obligat

Pour les mineurs celle des pa

Voici le(les) JEUX que je choisis

1er	2e	3e
N°	N°	N°

Je règle par ☐ Cheque* ☐ Mandat-Lettre*
☐ CB N° Expire le
☐ Avec ma Carte "4 Etoiles" N°

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme ☐ Mlle
Nom Prenom
Né(e) le Tél
Adresse
Code Postal Ville

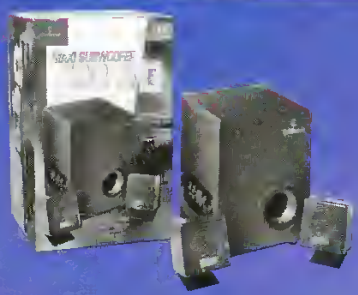
UNE CONFIGURATIO
POUR OPTIMISER TOU

▶ AMD-K6®-2



Grâce aux processeurs AMD-K6®-2, repoussez les frontières inconnues de l'univers des jeux... Ensemble, partons à la découverte d'un nouveau monde...















AMD
K6
3DNow!

Guillemot

IDÉALE VOS JEUX PRÉFÉRÉS !



L'ANTRE DE LA FOLIE

Le jeu d'aventure le plus disjoncté

LA GAMME DES PRODUITS GUILLEMOT

Maxi Studio ISIS, le nouveau studio d'enregistrement haut de gamme complet, de l'enregistrement au pré-mastering.

Maxi Gamer Phoenix, carte graphique 2D/3D construite autour de la toute dernière puce Voodoo Banshee*! de 3Dfx Interactive.

Race Leader Force Feedback, volant à retour d'effets programmable avec passage des vitesses au volant, façon Formule 1.

Maxi Subwoofer 720 5.0, le nouveau caisson de basses en bois exploitant la technologie DIRECT SOUND 3D en quadriphonie, avec ses 2 satellites.

Maxi CD-R 4X/6X, solution complète, simple d'emploi, pour graver vos CD et archiver vos données.

Frag Master, le nouveau joystick Thrustmaster qui s'utilise à 2 mains pour plus de précision.

INFONIE

Décontractez-vous l'Internet

testez vos performances

sur les meilleurs jeux du moment

▶ SELF MEMORY 56000

Un modem de référence

pour jouer

et surfer sur Internet.



REDORB

OLITEC

INFONIE

UNE CONFIGURATION IDÉALE POUR OPTIMISER TOUS VOS JEUX PRÉFÉRÉS !



Maxi CD-R 4X/8X
solution complète, simple d'emploi pour graver vos CD et archiver vos données



Maxi Gamer Phoenix
Carte graphique 2D/3D construite autour de la toute dernière puce Voodoo Banshee et du 3DFX Interactive



Race Leader Force Feedback
volant à retour d'effets programmés avec passage des vitesses au volant façon Formule 1



Maxi Studio ISIS
le nouveau studio d'enregistrement haut de gamme complet de l'enregistrement au pré-mastering



Repoussez les frontières inconnues de l'univers des jeux ... Ensemble partons à la découverte d'un nouveau monde



Maxi Subwoofer 720 SD
le nouveau caisson de basses en bois combinant la technologie DIRECT SOUND et un quadriphonie avec ses 2 satellites



Self Memory 56000
Le premier modem pour surfer sur Internet en V.90 et K56flex



Frag Master
le nouveau joystick Thrustmaster qui s'utilise à 2 mains pour plus de précision.



Sanitarium
L'antre de la folie

INFONIE

GRAND JEU-CONCOURS

GEN 4 ERATION

AMD

Guillemot

REDORB Entertainment

INFONIE

OLITEC

er et 2e Prix :

configuration comprenant :
Processeur AMD-K6-2 3D
Maxi Gamer Phoenix
Maxi Studio ISIS
Maxi Subwoofer 720 5D
Maxi CD R 4X/8X
Race Leader Force Feedback
Fax modem Self Memory 56000
Jeu Sanitarium
Tous les hits Mindscape pendant 1an
1an d' abonnement gratuit à Infonie

3e au 4e Prix :

-1 Processeur AMD-K6-2 3D
-1 Fax modem Self Memory 56000
-1 Jeu Sanitarium
-1 Frag Master
-6 mois d'abonnement gratuit à Infonie

5e au 10e Prix :

-1 Processeur AMD-K6-2 3D
-1 Fax modem Self Memory 56000
-1 Jeu Sanitarium
-3 moisd' abonnement gratuit à Infonie

11e au 20e Prix :

- 1 Jeu Sanitarium
-1 mois dabonnement gratuit à Infonie

Coupon-réponse

Je souhaite participer au grand tirage au sort
Mon de participation à renvoyer à :
Message / Jeu-concours Configuration de rêve /GEN 4 - 5/7 rue Rasp[illegible]
Objet.
Envoyer le bulletin avant le 30/01/99 (le cachet de la poste faisant foi)

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Age :

Règlement :
Jeu gratuit sans aucune obligation d'achat.
Remboursement des frais d'envoi du règlement et de la participation au tarif lent en vigueur, sur simple demande à l'adresse du jeu. Le règlement du jeu est déposé chez Maître Vandzia à Neuilly sur Seine.

Prix non contractuels

Glover

Jeu de mains...

Fatigué d'incarner des Musclors gonflés aux stéroïdes « à l'insu de leur plein gré », des aventurières siliconées au silicium, des dieux puissants mais invisibles ? Alors Glover est fait pour vous. Laissez-moi vous présenter votre nouvel avatar : le gant.

Quel plaisir, oui quel plaisir en ces temps de suites et de clones de tomber enfin sur un jeu original ! Glover vous permet donc de prendre le contrôle d'un gant, un peu comme la main de *La Famille Adams*, sauf que dans le cas présent, vous appartenez à un corps dont vous avez été séparé. Ce corps est celui d'un magicien qui, dans sa volonté d'obtenir un doctorat en potion verte maléfique, réalise une expérience qui tourne mal. En disparaissant, vous êtes éjecté du château où vous viviez et votre frère tombe dans la potion, devenant un ennemi surpuissant qui corrompt tout l'environnement. Le seul moyen de l'arrêter est de retrouver les sources de pouvoirs du château qui se sont perdues dans différents mondes.

Bon d'accord, l'histoire n'est pas particulièrement originale mais le reste l'est plus. Vous dirigez Glover dans un univers 3D, au *look* très Mario, à la recherche de la matérialisation des sources de pouvoirs, à savoir des balles. Il y en a une dans chaque univers et vous allez devoir la raccompagner au cœur du château en traversant un chemin semé d'embûches. Les sept mondes proposés correspondent à des thèmes tels que Poséidon, le cirque, la préhistoire… Chacun étant divisé en cinq niveaux.



Les boss ont tous un point faible. La couleur des points de vie peut vous aider à trouver la technique à utiliser.

Va chercher la baballe

Toute la force de ce jeu tient dans la richesse de ses possibilités. Seul, Glover peut marcher, sauter, ramper, nager (couler pour être exact), frapper des monstres, pousser des objets ou les tenir, sans compter les potions qui lui donnent des pouvoirs spéciaux comme marcher au plafond ou doubler de volume (non, vous n'aurez pas l'adresse de son fournisseur).

Une fois qu'il a la balle en main, de nouveaux mouvements sont disponibles : il est possible de frapper la balle pour franchir des précipices, de la faire rebondir pour monter les escaliers, de s'en servir comme trampoline pour atteindre de nouveaux endroits, de marcher dessus en équilibre pour traverser des plans d'eau et surtout de la transformer.

Ah oui, encore une trouvaille géniale : votre balle peut se transformer en boule de bowling, de pétanque ou de verre. Quel intérêt ? Les caractéristiques de chacune de ses formes évi-



Un bassin plein en haut, un bassin vide en bas et une occasion d'étrenner ma boule de bowling toute neuve



Les potions avec des morceaux de vrai Spider-Man dedans sont idéales pour attraper les bonus collés au plafond



Hop, hop, hop, ça vous impressionne, hein ? Tout est dans le rythme et… bon d'accord, c'est automatique.



Si vous trouvez toutes les étoiles d'un monde, vous accéderez à un niveau bonus comme ce Frogger. Pas évident.

Format CD-ROM PC
Éditeur Hasbro Interactive
Sortie version française disp.
Prix env. 3[illegible] F
Genre plates-formes/réflexion
Config. mini. P133, 16 M[illegible] RAM, CD-ROM 4x, Win95
Config. recom. P2[illegible], 32 M[illegible] RAM, CD-ROM 8x, Carte graphique accélératrice
Version testée bêta anglaise.
Problèmes rencontrés : [illegible]ques plantages en fin de niveaux.



Comme vous avez de longs coutelas aiguisés, arbre-grand ! C'est pour mieux te découper mon petit gant !

demment. La balle rebondit haut et flotte mais question solidité, c'est pas ça. Par contre la boule de bowling peut casser des murs et déclencher les interrupteurs sous l'eau, malgré une maniabilité digne d'un escargot asthmatique et le ressort d'un clou. À vous de trouver le reste.

Sers-toi de ta tête !

Ça n'est pas gagné pour un gant et pourtant, il va falloir faire un effort. Chaque niveau est une série de casse-tête où vous devrez apprendre à utiliser au mieux les possibilités de Glover et de sa balle, combinées ou séparées. Il n'est pas rare de partir se balader seul pour déblayer le terrain ou tout simplement parce que certaines zones ne sont accessibles qu'au gant. D'ailleurs, Glover a ses propres points de vie et la balle, sa propre résistance. Cependant, la disparition de cette dernière (crevaison, chute dans le vide, etc.) vous fera perdre une vie, ce qui arrive assez régulièrement. En effet, le jeu ne se contente pas de vous proposer des puzzles. Votre dextérité sera souvent mise à contribution avec des épreuves de saut, de slalom, des ponts peu solides ou en déséquilibre, des ennemis et des *boss* à détruire. Épreuves d'autant plus stressantes que le vide n'est jamais loin. Heureusement, cette difficulté est largement compensée par les nombreux bonus de vie supplémentaire.

Enfin, sachez que si le fait d'amener la balle à bon port est essentiel, le jeu propose une quête annexe tout à fait intéressante : la recherche d'étoiles. Il y en a un certain nombre par niveau, et parvenir à les rassembler toutes requiert une observation de tous les instants, vous vous en apercevrez dès le premier niveau. En cas de succès, vous aurez alors accès à une nouvelle zone spéciale.

Soyons clair, pour pouvoir profiter pleinement de ce jeu, il faut une carte accélératrice. Ne vous inquiétez pas, beaucoup sont reconnues. Le jeu peut tourner sur des « petites » configurations mais le résultat n'est franchement pas terrible. Reste l'intérêt qui, dans Glover, est l'essentiel. ▶



On pourrait croire que je fais une partie de pétanque au bord de ma piscine, alors que je sauve le monde. Si !



Mon frère ennemi, le gant malefique, vient de creer le *boss* du second niveau. Un sale macaque et ses sbires.



Ce sabre sur pattes passait dans le coin. Tres pratique pour se débarrasser d'ennemis normalement invincibles.



Équipement essentiel du parfait petit casseur, la boule de bowling ouvre bien des portes et des murs.

L'avis de Frédéric

★ *Glover m'a vraiment emballé. Les p'tits gars de Interactive Studios ont su faire preuve d'inventivité et pas uniquement dans le concept de base : chaque monde apporte quelques idées ingénieuses. Le dosage entre réflexion et action est équilibré, et c'est avec beaucoup de plaisir que j'ai parcouru les différents niveaux. La réalisation tient bien la route malgré ce petit problème de caméra et au final, on obtient un excellent jeu de plates-formes qui constitue une alternative agréable à Lara et compagnie. Moi, j'y retourne de ce pas.*



Un éléphant volant transparent vient de me prendre mon ballon. Pour la peine je boude. Non, j'ai rien fumé !



Le monde du cirque permet de prendre part à plein de mini-jeux comme ce tape-taupe, devenu un tape-souris

▶ Comme vous pouvez le voir sur les photos, les graphismes sont fins et colorés ; avec des petits effets de transparence et autres. Chaque niveau a son propre style avec un bestiaire original. Les animations sont claires et fluides, pas de *clipping* mais le « brouillard » est peut-être un peu trop proche. Les musiques, enfin, sont sympathiques et variées mais on peut regretter des bruitages trop discrets. La jouabilité est parfaite avec peu de touches pour un maximum d'actions. Notre cher gant répond à la moindre sollicitation du clavier comme du *joystick*, ce qui est vraiment appréciable vu la délicatesse de certains passages.

Point de vue du monde

Mais Glover n'est pas pour autant exempt de défauts et le plus important concerne la gestion de la vue. La caméra n'est pas vraiment dynamique, elle suit l'action de façon passive et l'on est constamment obligé de la recadrer manuellement. Ça passe car il ne s'agit pas d'un jeu d'action pur, mais il est énervant de ne pas toujours voir où l'on va et de mourir parfois bêtement. Ce qui m'amène d'ailleurs à parler de la durée de vie (ça, c'est de la transition !). Malgré de nombreuses morts, on progresse régulièrement avec des bornes de sauvegarde disséminées dans les niveaux et de nombreuses vies à récupérer. La longueur des niveaux augmente progressivement avec la possibilité de retourner dans chacun d'eux pour compléter sa collection d'étoiles. Du tout bon. ■

Frédéric Dufresne



Mon nouveau copain est gros, il n'est pas très beau mais saute très haut. Et moi j'arrête les rimes débiles.



Ah, je vous jure, faut être bête pour placer des bonus sur les bords d'un pont instable. On veut ma mort !



Faut pas croire, la civilisation des gants est très moderne. Voici le dernier modèle d'hélicoptère personnel

HIT

Glover

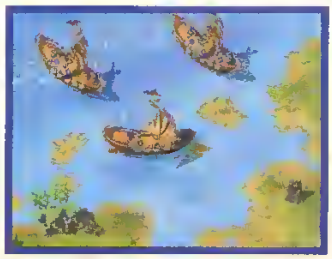
Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★

Les plus
- Concept original
- Maniabilité exemplaire
- Style graphique

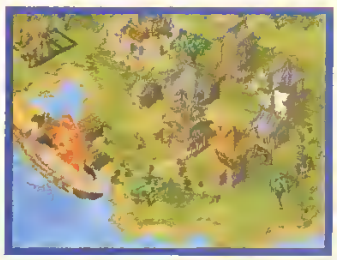
Les moins
- Grosse config
- Gestion de la vue
- Brouillard

THE SETTLERS III









Plus d'un million de fans attendent leur retour.



3 peuples (Chinois, Romain et Egyptien) aux caractéristiques et qualités différentes.
Des milliers de personnages en 3D qui animent votre écran.
Un environnement soigné en 3D.
De nombreuses options stratégiques de combat.
Un mode multijoueur via un réseau local, un modem ou Internet.

Disponible sur PC CD-Rom

http://www.ubisoft.fr

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2.23F/MINUTE)
3615 Ubi Soft

Ubi Soft

Blue Byte

10 ANNÉES D'EXCELLENCE!

© Blue Byte Software GmbH Tous droits reserves Les logos, les graphismes et les noms sont deposes Settlers III est une marque deposee de Blue Byte Software GmbH Toutes les autres marques et noms de marques sont la propriete de leurs detenteurs respectifs Pour plus d'information consultez le site www.settlers3.com.

Arcanes

Le chauve qui peut

Il est rare que les jeux autres que les grosses productions, dont tout le monde attend la sortie, nous apportent de belles et agréables surprises. Rare mais pas impossible. La preuve, en texte et en images, avec Arcanes, le dernier-né de chez Virgin.

Plus de cinq mois après l'Événement, l'effet Coupe du monde est encore bien vivace. Il n'y a qu'à voir le héros de Arcanes qui a voulu rendre hommage au gardien de but tricolore, en arborant la même coiffure. Quant à savoir comment Crâne d'œuf (appelons-le Crâne d'œuf, vous voulez bien ?) a réussi à capter la télévision, paumé dans son petit monde, c'est une autre histoire. Il faut dire que Crâne d'œuf a quelques prédispositions à la magie. Mais Crâne d'œuf est malheureux. Son tonton adoré a disparu sans laisser d'adresse. Résultat, Crâne d'œuf s'en va fouiner dans le laboratoire dudit tonton et se retrouve transporté dans un autre monde où dangers et monstres sont monnaie courante.

Voilà en gros ce que va vous conter la très jolie introduction de Arcanes, tout en pâte à modeler. Avant de se faire happer par le trou spatio-temporel, Crâne d'œuf a quand même réussi à emporter le grimoire et le bâton de son oncle chéri. Le grimoire, utile puisqu'il vous sera une réserve de mana, utile pour lancer les sorts, et le bâton, pour foutre sur la gueule, tout simplement.

Le début de Arcanes ressemble un peu à un conte de fée et l'on est certain que tout va se dérouler pour le mieux, que Crâne d'œuf va retrouver son tendre tonton et que ce dernier, impressionné par les prouesses de son neveu, va lui léguer son labo. Voilà. Et bien non, ce n'est pas vraiment ça. Du tout. Pas de prince charmant et la Belle au bois dormant est partie en boîte de nuit.



Le don de dédoublement ne vous met pas pour autant en sécurité. Vos points de vie sont également partagés

La main dans la goule

V'là t'y pas not' Crâne d'œuf fraîchement arrivé au milieu de la forêt. Il se découvre alors un nouvel ami, un corbeau. Corbak (appelons-le Corbak, vous voulez bien ?) va guider notre boule de billard tout au long de l'aventure. Bien entendu, l'emplumé donnera plus ou moins de conseils selon que vous aurez préalablement choisi un niveau de difficulté ou l'autre. Crâne d'œuf se découvre également des talents de sorcier puisqu'il peut rôtir ses ennemis grâce à des



Le sort « plein de bubons dans ta face » ne marche que sur l'herbe, mais submerge totalement votre ennemi.



Différentes statues représentent divers pouvoirs actifs, surtout sur les créatures : attachement, peur, mais aussi pestilence...



Une de vos créatures postées sur des sources de mana vous permet de rechercher cette précieuse énergie

Les petits carrés multicolores sont des cristaux de mana. Bien utile en cas d'urgence.

Format CD-ROM PC
Éditeur Virgin
Sortie Disponible
Prix env. 300 F
Genre aventure
Config. mini. P133, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95
Config. recom. P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95
Version testée : bêta.
Problèmes rencontrés : bugs graphiques et retours sous Windows inexpliqués



Et hop une boule de feu dans la tronche. Ce soir, on bouffe du poulet grillé.



Sacrifier une créature pour découvrir le niveau peut s'avérer quelquefois bien utile.

bouboules de feu, ou encore créer des goules ou des nabots lanceurs de pierre. La classe. En plus, il ferait sensation chez Barnum !

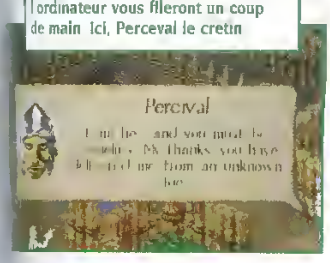
Comme la mana n'est pas, au contraire des diamants de James Bond, éternelle, il vous faudra en récupérer. Deux moyens sont alors à votre disposition. Tout d'abord, des cristaux magiques peuvent être ramassés un peu partout, tandis que des sources inépuisables de mana, même si elles sont souvent gardées, peuvent recevoir la présence d'une de vos créatures (ou de vous) qui vous transmettra alors puissance magique reçue pendant que vous serez parti faire un tour ailleurs. Sympa, non ?

Petite nouveauté, d'ailleurs, vous contrôlerez vos propres créatures qui pourront alors défiler dans le niveau pour vous ouvrir le chemin.

Le but de Arcanes, outre le fait de retrouver tonton, est de parcourir les 30 niveaux disséminés sur trois mondes différents, et de vaincre chaque sorcier pour récupérer des points d'expérience et progresser dans vos compétences. Si une vingtaine de bestioles (poulets contagieux, goules, Kobolds, zozios, etc.) vous collerout des bâtons dans les roues, vous aurez une vingtaine de sorts pour leur renvoyer dans la gueule, le bâton.

L'humour est d'ailleurs omniprésent dans le jeu. D'un côté, les objets ont une utilisation souvent tirée par les cheveux (la flûte de pan pour faire ami-ami avec les bestioles, bottes de sept lieues...). De l'autre, les personnages gérés par l'ordinateur sont souvent poilants comme ce Perceval de pacotille obnubilé par un Graal de supermarché.

Arcanes est entièrement en 3D isométrique et doté d'un graphisme agréable. Rien de sensationnel, certes, mais largement de quoi séduire vos pupilles exigeantes. Deux ▶



Quelques personnages géres par l'ordinateur vous fileront un coup de main Ici, Perceval le cretin



Le combat le plus important est souvent celui des sources de mana. Gardez-y toujours un œil





Le livre de la mort qui tue

C'est bien gentil mais Arcanes ne s'est pas fendu d'un *tutorial*. Et pour cause. Si, lors de la présentation du niveau, vous cliquez sur l'icône du grimoire, celui-ci vous fera d'importantes et intéressantes révélations. En effet, regroupant toutes vos rencontres et vos découvertes, il est un peu le carnet de bord, voire carnet secret, de notre ami Crâne d'œuf.

Non seulement il y inscrira ses impressions concernant les différents paysages qu'il parcourt, mais aussi des informations un peu plus importantes. Quatre principaux chapitres y sont ainsi consignés.

Le premier concerne les créatures que notre chauve ami va pouvoir rencontrer, voire affronter, ou encore créer. Chacune de ces bébêtes est décrite selon plusieurs critéres tels que l'intelligence, les points de vie et de mana ou les aptitudes au combat. Leur caractère y est également décrit.

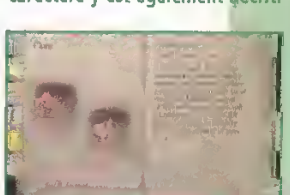
Le second vous donnera tous les sorts que vous avez pu apprendre ainsi que leur coût en mana et leurs effets.

Le troisième regroupera les différents objets magiques que vous aurez pu récolter durant votre périple ainsi que, bien entendu, ce à quoi ils vous serviront.

Le dernier, enfin, explique la signification et l'usage de tous les artéfacts rencontrés.

Un bien beau livre, en somme.





L'avis de Cedric

★ *Arcanes est un de ces petits jeux sans prétention qui ne remportera certainement pas grand succès auprès des acheteurs. Et c'est une erreur. Car même si quelques rares bugs viennent entacher le jeu, Arcanes regorge de bonnes idées. La gestion du personnage et de ses créatures, tout comme le long apprentissage de nouveaux sorts, nous mène de plaisir en plaisir. Le tout est mis en valeur par une musique sensationnelle. Alors même si Arcanes est sans prétention, il mérite que l'on s'y attarde de longues et belles heures. Surtout belles.*



Du pain et des cristaux de mana pour le peuple ! Ça tombe bien, je viens d'allumer le feu.. Allumeeeer le feuuuu. .



La petite carte vous permet de choisir la prochaine contrée qui va tomber sous le joug de votre toute puissance.

Les decors sont plutôt mignons. Imagines par Yves Dutell (le petit pont de bois), ils n'en sont pas moins lugubres.



modes de vue sont disponibles, en montrant ou non l'intérieur des maisons. Huttes, forêts, marais ou encore villages se succèdent à la vitesse d'un jet de pierre.

L'intelligence artificielle n'atteint certes pas des sommets en la matière, mais il n'y a rien de bien gênant. Les ennemis vous collent aux basques jusqu'à destruction complète ou alors jusqu'à ce que vous les ayez suffisamment distancés.

Quelques ennuis, tout de même, ceux d'un déplacement hasardeux qui vous oblige à cliquer plusieurs fois pour que Crâne d'œuf prenne finalement le chemin choisi, de rares *bugs* graphiques qui vous collent au-dessus d'obstacles avec impossibilité d'en redescendre, ou encore des passages un peu trop *shoot'em up*, du genre zigouillage en série de créatures. Rien de bien méchant, somme toute. Mais le clou du spectacle est sans conteste la musique du jeu. Phénoménale. Absolument fabuleuse. D'accord, il faut aimer la musique celtique ou la musique d'ambiance à mi-chemin entre *Braveheart* et *Le Dernier des Mohicans*. Collant parfaitement au jeu elle vous plonge instantanément dans l'ambiance *héroïc-fantasy* de Arcanes. Et si vous connectiez votre carte son sur la chaîne hi-fi pour faire hurler les voisins, hein ?

Le roi des Kobolds est un personnage charmant qui n'en manque pas une pour se foutre dans la mouise



Une bonne surprise

Le Multijoueur, lui, uniquement en Deathmatch, vous donne accès à tous les sorts et toutes les cartes.

En bref et en concis, directement sans passer par quatre chemin ni tourner autour du pot, Arcanes est un excellent jeu d'aventure. Pas de ces jeux qui resteront dans les annales comme *hit* incontournable, mais une de ces bonnes petites surprises, une valeur sûre, qu'il est vraiment agréable de trouver par ces temps où les gros produits sont rois. De longues heures de plaisir, en somme. Arcanes, un jeu qui donne envie de se raser la tête. C'est pour dire. ■

Cedric Gasperini

La tornade scotche vos ennemis tandis que vous prenez la fuite. Bonne nouvelle, elle éparpille également les saloperies volantes





Le sort « méchoui interplanétaire » est très utile dans les situations désespérées. Il a quand même la fâcheuse habitude de buter vos propres créatures.

HIT

Arcanes

Graphisme	★★★★
Son	★★★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus
- Musique fabuleuse
- Gestion des personnages
- Ambiance

Les moins
- Passages *shoot'em up*
- *Bugs* graphiques
- Déplacements hasardeux

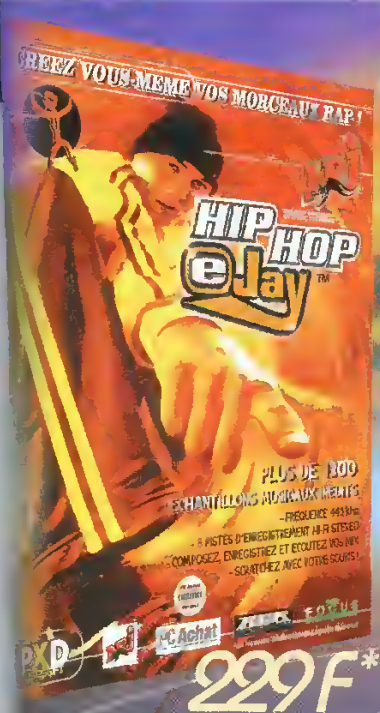
Composez, enregistrez et écoutez la musique que vous aimez en toute simplicité.

The Next Generation

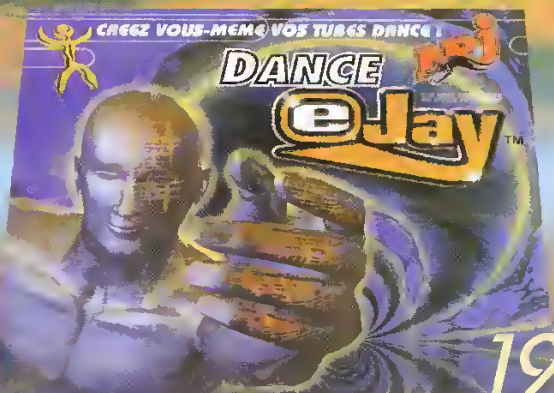
eJay™

of Music Software*

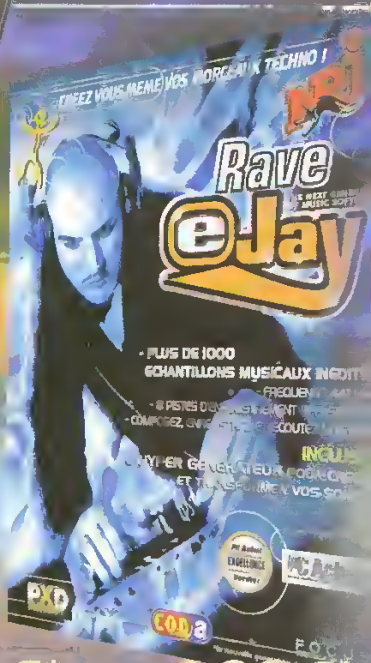
ENTREZ DANS LE MONDE EJAY™ !



229F*



199F*



199F*

NOS MEILLEURES REFERENCES... C'EST VOUS !

Quelques messages laissés sur le Livre d'Or du site Internet EJay :

" Merci EJay pour toutes ces nuits presque blanches ! " Fran. Lyon. France
" Génial, ces logiciels sont supers et excellents pour les neurones " Compow. Chartres. France
" Enfin un logiciel de création musicale à la portée de tout le monde et pas cher. Bravo ! " Jean. Calvi. Corse.
« Je possède Dance EJay et c'est fabuleux la facilité de faire de la musique avec un logiciel comme celui-ci. J'espère qu'EJay aura une longue vie. Vive EJay !! » Christophe. Anglet. France

SI VOUS AIMEZ LA TECHNO, LE RAP OU LA DANCE, VOUS ALLEZ ADORER LES LOGICIELS EJAY™ !

Ils révolutionnent l'utilisation de votre PC en lui donnant une nouvelle dimension : le pur plaisir...

La simplicité d'utilisation des logiciels EJay™ permet à chacun de réaliser des morceaux dignes des meilleures productions musicales actuelles. Vous disposez de plus de 1000 échantillons musicaux par logiciel, de 8 pistes hifi stéréo, de fonctions inimitables et originales comme le Scratch sur HIP HOP EJay™, l'Hypergénérateur sur RAVE EJay™ ou encore le Recording Mix sur DANCE EJay™.

Avec les CD Rom EJay votre imagination ne connait plus aucune limite !

http://www.ejay.com

Un forum pour échanger vos mix, astuces et bons plans, retrouver toute l'actu du monde EJay, ses concours, le téléchargement de Samples et la Hot line, ...

PXD http://www.ejay.com FOCUS http://www.nrj.fr NRJ

* La Nouvelle Génération de Logiciels Musicaux. * Prix public généralement constaté
© PXD Musicsoft Inc. 1998. Tous droits réservés © Focus Marketing 1998. Tous droits réservés
DANCE eJay, RAVE eJay, HIP HOP eJay, Samplekits, eJay, le logo eJay et PXD sont des marques déposées par PXD Musicsoft, Inc.
Tous les autres dénominations sont des appellations commerciales de leur propriétaire respectif.
Focus Marketing 1 rue avenue du Général Leclerc 92500 Rueil Malmaison Cedex Tél. : 01 48 10 59 59.

LES RENDEZ-VOUS MICROMANIA

LES MICROMANIA

MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Centre Ccial Cité-Europe
62231 Coquelles
OUVERTURE PROCHAINE

MICROMANIA MULHOUSE
C. C. Carrefour Ile Napoléon
68110 Mulhouse
OUVERTURE PROCHAINE

MICROMANIA LEERS
Centre Ccial Auchan
59115 Leers
OUVERTURE PROCHAINE

MICROMANIA MAYOL
Centre Ccial Mayol - 83000 Toulon
Tél. 04 94 41 93 04
NEW

MICROMANIA ORLÉANS
C. C. Place d'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 50
NEW

MICROMANIA ANNECY
C. C. Auchan-Epagny - 74330 Epagny
Tél. 04 50 24 09 09
NEW

MICROMANIA VITROLLES
C. C. Carrefour Vitrolles - 13741 Vitrolles
Tél. 04 42 77 49 50
NEW

MICROMANIA AUBAGNE
C. C. Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne
Tél. 04 42 82 40 35
NEW

MICROMANIA ECULLY
Carrefour Grand-Ouest - 69130
Ecully - Tél. 04 72 18 50 42
NEW

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines - Niveau Bas
Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Elysées
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA CRÉTEIL
C. Cial Créteil Soleil - Niveau Haut - Entrée Métro
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308
4016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever
76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA NANTES
C. C. Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 8413[illegible] Le Pontet - Tél. 04 90 31 [illegible]

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Commercial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 [illegible] 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var
83[illegible] La Valette-du-Var - Tél. 04 94 [illegible] 33 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Commercial Cap 3000 - Face aux bureaux de poste
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 51 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Commercial Nice-Etoile Niveau 0 - Entrée Rue [illegible]
Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial [illegible] - Niveau 1
Niveau 3 Lyon - Tél. 04 78 [illegible] 92

MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 49 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Commercial Les Halles - Rue de Tournai
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 [illegible] 57 59

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Commercial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 [illegible] 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora - Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 [illegible] 53 70

MICROMANIA STRASBOURG
C. C. Place des Halles - Niveau Haut (Face entrée [illegible])
67[illegible] Strasbourg - Tél. 03 [illegible] 32 [illegible] 71

MICROMANIA FORUM DES HALLES
[illegible] Niveau 2 - 75001 Paris
Tél. 01 [illegible]

MICROMANIA MONTPARNASSE
[illegible] Mo Montparnasse
ou Saint-Placide - Tél. 01 45 [illegible]

MICROMANIA ITALIE 2
C. Cial Italie 2 - Niveau 2 - A côté du Grand Optical
75013 Paris - Tél. 01 45 [illegible] 43

MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Cial Les 4 Temps - Niveau 2 - A côté des Nattes
Mo [illegible] La Défense - Tél. 01 47 [illegible] 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
[illegible] Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 [illegible] 35 [illegible]

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Commercial Les Ulis 2 - Tél. 01 [illegible] 49

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Commercial Evry 2 - Tél. 01 [illegible] 77 74 12

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - Tél. [illegible] 73 [illegible]

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Commercial Les Arcades - Niveau Bas
93160 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 [illegible] 25 [illegible]

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière
Tél. 01 [illegible] 87 [illegible] 38

MICROMANIA VÉLIZY 2
C.C. Vélizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. C. Belle-Epine - Niveau Bas - 94561 Thiais
Mo Villejuif Tramway - Bus 185/285 - RER C Choisy
Rue TVM Belle Epine - Tél. 01 46 [illegible] 30 71

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Centre Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine
Tél. 01 45 [illegible] 16

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Cial St-Quentin-en-Yvelines - Face Cinéma
78180 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 [illegible] 25 33



L'événement Game Boy !!



3615 MICROMANIA : Tout le catalogue des jeux (1,29 F. la minute)
GARANTIE MICROMANIA : 1 AN SUR TOUS LES JEUX

SERVICE REPRISE DE JEUX

Micromania reprend* vos anciens jeux PlayStation & Nintendo 64



GRATUITE avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

*Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 5 F.

UN DÉMONSTRATEUR SERA À VOTRE DISPOSITION PENDANT CES JOURNÉES EXCEPTIONNELLES

En partenariat avec **FUN RADIO**

Des démonstrations* le mercredi et le samedi des meilleurs jeux à venir dans tous les Micromania

Ne manquez pas ces rendez-vous privilégiés qui vous permettront de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux à venir.

Exceptionnellement, pas de démonstrations du mercredi 16 décembre 98 au samedi 2 janvier 99.

PC CD

Mercredi 09 déc.
Samedi 12 déc.

La gamme EA SPORTS

NBA Live 99

NHL 99

FIFA 99

Les meilleures simulations de sports sur PlayStation !

PC CD

Mercredi 02 déc.
Samedi 05 déc.

ODDWORLD ABE'S EXODDUS

Une nouvelle aventure avec Abe : les Glukkons vont tomber sur un os !

PC CD

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

Son nom est Croft, Lara Croft ! Une nouvelle aventure incontournable avec la super héroïne !

PC CD

HALF-LIFE

Laissez-vous irradier par Half Life !

*Les dates précises sont affichées chaque semaine dans votre Micromania !

Fallout 2

L'apocalypse sans fin

Sans vraiment trop se fouler, Interplay propose une suite à ce qui reste encore pour beaucoup le meilleur jeu de rôle de l'an dernier. Avec une réalisation vieillotte, l'équipe de mutants de Black Isle Studios peut-elle encore convaincre ?

Format CD-ROM PC
Éditeur Interplay
Sortie dispo en V.F. intégrale
Prix env. 350 F
Genre jeu de rôle
Config. mini. P120, 16 Mo de RAM, carte son 16 bits, CD-ROM 4x, Win95/98, 65 Mo DD
Config. recom. P233 MHz, 64 Mo de RAM, carte son 16 bits, CD-ROM 32x, Win95/98, 900 Mo DD
Version testée beta.
Problèmes rencontrés : très sévères durant graphique...

La question se pose en effet dès les premiers écrans de jeu. On a vraiment l'impression de se retrouver tout simplement dans une extension de Fallout. Même installation (celle de 600 Mo est d'ailleurs nécessaire sur les machines en dessous du PII 266 équipé d'un lecteur de CD-ROM inférieur à 32x), même genre d'introduction au jeu, même choix de trois personnages (différents heureusement) ou de création d'un héros inédit... Sur la fiche de ce dernier apparaissent, certes, quelques nouvelles compétences, mais reste à 95 % identique à la première. Et puis, on commence à lancer une nouvelle aventure et là, ça continue, avec à nouveau une mission pour sauver votre village ! Même graphisme un peu fade (seulement en 256 couleurs), même interface, même genre d'animations, mêmes armes..., même début de jeu progressif et un peu laborieux ! À l'heure où le moindre jeu est en 65 000 couleurs, avec des effets graphiques explosifs exploitant les cartes 3D, on aurait aimé avoir droit au feu d'artifice visuel ! Du coup, j'ai failli me laisser aller et puis, sans même m'en rendre compte, j'ai replongé dans l'enfer ! J'avais pourtant subi une cure de désintoxication à grands coups de Might & Magic VI et de Half-Life. Mais lorsqu'on est accro, on ne décroche pas si facilement. Résultat cela fait maintenant trois jours d'affilée que je suis enfermé dans mon antre, les yeux bouffis de fatigue, les cadavres de bouteilles (de pastis) jonchant le sol autour de mon sac de couchage étalé devant mon bureau.



Comme toujours dans Fallout, ne vous fiez pas aux apparences. Euh..., certains mutants sont gentils.



Cette fiche est plutôt dans le genre «warrior». Ce type est spécialisé dans le combat !



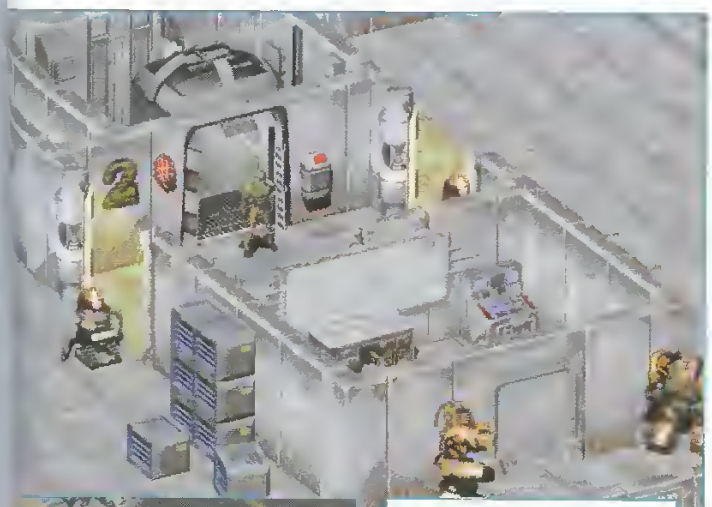
Tout le charme de Fallout, avec l'alternance entre des zones décadentes et des communautés plus évoluées

Fallout, version 1.1 ?

Le développement de cette nouvelle version a été riche en rebondissements. En effet, de nombreux mouvements au sein de l'équipe ont laissé pendant très longtemps des doutes sur la qualité du produit, privé de certains des concepteurs du premier



À Klamath, ne négligez pas la mission de dératisation. Vous trouverez une pompe à injection pour votre future bagnole



A peine sorti de l'ascenseur, l'alerte est déjà donnee. J'espère que vous êtes equipe d'armes explosives !



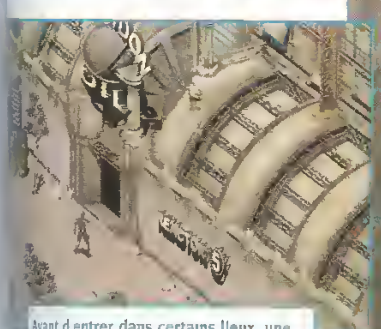
Les animations sont beaucoup plus nombreuses. Une grillade pour la table n° 2 ! Une !

jeu (Tim Caine, par exemple). Cela explique peut-être le manque d'innovations flagrantes dans le jeu. Mais au final, on se rend compte que les développeurs ont réalisé de nombreux changements mineurs, qui ajoutent énormément au plaisir de jouer. Tous les *bugs* et défauts majeurs de Fallout ont tout simplement été bannis ! Le principe de l'aventure garde en outre la même philosophie, à savoir une première quête, qui n'est cependant pas obligatoire. En effet, vous pouvez suivre globalement le déroulement du scénario ou complètement vous en écarter. Grosso modo, vous devrez trouver un « *kit* de création de jardin d'Éden » pour sauver votre village. Mais en y revenant, vous découvrirez qu'il a été attaqué et que ses habitants ont été kidnappés ! Commence alors pour vous une longue recherche...

Tout au long de votre voyage, vous croiserez des dizaines de missions annexes, que vous pourrez ou non mener à bien, certaines devant se faire dans un temps limité. Mais la majorité n'ont pas d'impératif temporel. En général, il vaut mieux les faire, car vous y gagnerez expérience, renommée, argent et matériel. Ceci dit, selon le sexe de votre personnage et ses agissements, certaines missions ne seront pas accessibles, ce qui laisse envisager de rejouer l'aventure sous une autre identité (comme dans le premier épisode).

Innovations 98

La principale nouveauté du jeu vient de l'intelligence des ennemis et de vos compères, avec notamment la possibilité de définir le comportement de ces derniers (cf. pavé). Vous n'aurez donc plus de crise de nerfs en vous prenant une balle perdue par votre « copain » ou en le voyant charger un robot... armé de ses seuls poings ! Du coup, les combats sont encore plus intéressants. Vous ▶



Avant d'entrer dans certains lieux, une sauvegarde s'impose. Malheureusement, vous n'en avez que 10 !



Voici la vieille du village, qui vous revèle votre statut quasi divin au sein de votre communaute

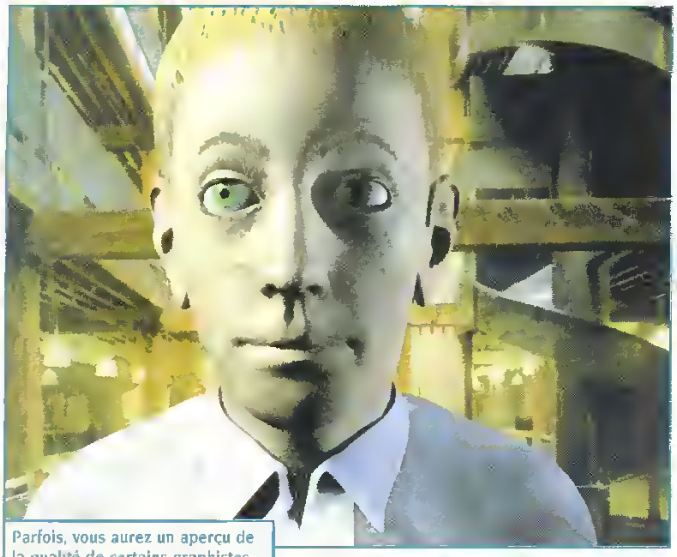


A proximité du village de Klamath, vous trouverez les « Toxic Caves » puis, tout au fond, un rescapé tres reconnaissant ainsi qu'une mysterieuse porte.

Combats stratégiques

Un des gros défauts du premier Fallout venait de l'attitude débile des « personnages non joueurs » accompagnant votre heros. Ces derniers agissaient en effet à l'encontre du bon sens et il était impossible de modifier leur attitude. Désormais, non seulement vous pouvez les équiper comme bon vous semble, mais surtout paramétrer en détail leur attitude durant les combats : s'ils restent près de vous ou s'ils attaquent l'ennemi le plus fort, à quel degre de blessure ils se soignent, etc. Superbe !





Parfois, vous aurez un aperçu de la qualité de certains graphistes.

contemplerez de très nombreux lieux inédits (l'aventure se déroule 80 ans après le premier épisode), à travers un jeu largement plus vaste que son prédécesseur... Vous aurez droit évidemment à de nouveaux ennemis, ainsi qu'à de nouvelles armes. Vous pourrez aussi coupler un viseur laser sur un fusil... Autre nouveauté, votre personnage pourra pousser un objet ou un ennemi.

Les dialogues sont toujours aussi importants, avec de nombreuses arborescences et surtout de nouveaux sujets qui surgissent selon vos actes ou les rumeurs rencontrées... Cerise sur le gâteau, en remplissant certaines missions, vous aurez le plaisir de conduire une voiture (et de la modifier durant l'aventure) ! Bref, de quoi satisfaire les plus ronchons d'entre vous.

Genèse d'un héros

Comme tout jeu de rôle, Fallout 2 propose un personnage défini par de nombreuses caractéristiques. Outre les traits physiques (force, intelligence, endurance, etc.), vous avez des talents particuliers (combat à mains nues, premiers soins, armes de corps à corps, discuter, marchander, etc.). En tout, plus de 100 compétences différentes (et utiles !). Au fur et à mesure de l'aventure, selon les ennemis tués et surtout selon les missions remplies, vous gagnerez de l'expérience qui fera progresser (à votre convenance) ces caractéristiques, avec tous les trois niveaux, l'accès à de nouvelles compétences. Ce système, très complet (et gros point fort du premier Fallout) a été encore amélioré. Dans le jeu, on sent vraiment la différence entre le personnage ayant forcé sur ses compétences physiques et celui qui s'est plutôt focalisé sur ses dons en communication. Le plus génial, c'est que

Simulation de maquereau



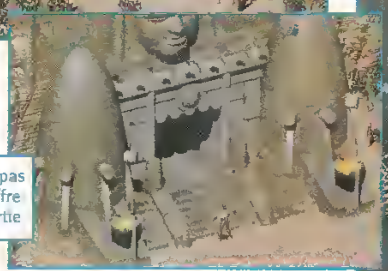
On retrouve dans le jeu des situations assez bizarres qui permettent au joueur d'explorer le côté sombre de la personnalité de chacun. Vous pouvez en effet voler les gens, les tuer, effectuer pour certains brigands des missions peu recommandables... À un moment, vous pouvez même épouser une femme, pour ensuite la prostituer et gagner ainsi de l'argent !



L'histoire se déroule en Californie, avec les versions postapocalyptiques de quelques endroits célèbres.



Les extérieurs ne sont pas d'une richesse graphique affolante. Les tons grisâtres prédominent et les décors sont souvent répétitifs.



Avant de partir du temple, n'oubliez pas de reprendre votre équipement dans le coffre situé dans la pièce avant la sortie.



Ici, on ne fait pas dans la finesse. Cette panoplie d'armes donne lieu à des carnages impressionnants.

RECEVEZ LE CD ROM DE VOTRE CHOIX SIMPLEMENT EN VOUS CONNECTANT
ET EN NOUS LAISSANT VOS COORDONNEES SUR LE

3617 CDPLUS

LE SPECIALISTE DES JEUX DE MARQUE

ARK OF TIME
WATERWORLD
SHATERED STEET
MORTAL KOMBAT 3
MAGIC BATTLE MAGE
TRIVIA COLLECTION
CHEAT CODES DELUXE
BATTLE ARENA TOSHNDEN
ULTIMATE DOOM COMPANION
COLL. HOLLYWOOD GLAMOUR
VIRTUAL REALITY 3D GAMES
BATTLE TANK SIMULATORS
LAS VEGAS CASINO GAMES
STRIFFE-Quest for the vigil
HEXEN-BEYOND HERETIC
WINDOWS 95-250 GAMES
CHEAT CODES DELUXE
ACTION ARCADE 1997
DESCENT 1/DESCENT2
TERMINAL VELOCITY
TEKWAR/WITCHAVEN
FLIGHT SIMULATORS
3D MEGA GAMES
ABNORMAL LINDY
MY FIRST NIGHT
WARCRAFT 1&2
AFFA-SOCCER

SANS CB | SANS CHEQUE

JEUX
CHARME
UTILITAIRES

DES CENTAINES DE TITRES

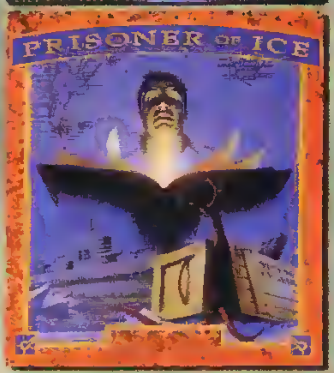
OFFRE DE LANCEMENT

UN CHEQUE SEJOUR
OFFERT
A TOUT CONNECTE
RENTRANT
LE CODE CADEAU
IC841



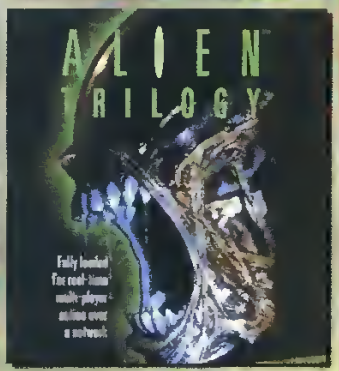














POUR RECEVOIR NOTRE DERNIER CATALOGUE DE TITRES CD-ROM 1998
ECRIVEZ-NOUS A L'ADRESSE SUIVANTE :
CONCEPTORA 54 RUE DE TURBIGO 75003 PARIS

L'avis de Didier

Dire que j'avais adoré Fallout est un euphémisme. Mais je me suis encore fait piéger avec cette suite. Même si je regrette le manque d'innovations, le jeu a été épuré de tous ses défauts et il a subi quelques améliorations, qui finalement suffiront à ravir les fans, surtout que le genre (jeu de rôle) manque de candidats sérieux. De là à mériter le nom de Fallout 2, c'est un peu exagéré et j'espère ne pas voir fleurir d'ici huit mois un Fallout 3 car je crains alors d'être vraiment désintoxiqué..., et de devenir méchant comme un Teignard !



Voici l'écran type qui apparaît durant les dialogues. C'est aussi à partir de là que vous pouvez marchander et échanger des objets avec vos interlocuteurs.

Le Contreavis de Cedric

N'en déplaise à Didier, Fallout 2 souffre des mêmes maux que Tomb Raider 2. Nouveaux décors, nouveaux personnages, améliorations graphiques à peine visibles, bugs éliminés, tout cela est bien joli mais est-ce suffisant pour convaincre les foules ? Si ce deuxième volume est aussi passionnant que le premier, s'il offre une durée de vie conséquente, on aurait tout de même aimé un peu plus d'innovation. Les aficionados de la saga apprécieront, mais les autres ne seront pas plus intéressés qu'ils ne l'ont été par le premier Fallout.

dans ce dernier cas de figure, vous aurez plus de facilité à trouver des alliés, ce qui vous évitera le pire lors des combats, très nombreux. Surtout si vous avez été « gentil » au sein de la communauté concernée, votre *karma* (réputation) jouant alors en votre faveur.

Bon pour tout faire

Pour le reste, l'aventure se déroule toujours en temps réel, avec une importance cruciale de l'heure dans la vie de tous les jours, les gens vaquant à leurs occupations de façon assez réaliste. Le curseur se change en jumelle lorsque vous passez sur un objet intéressant. En cliquant avec le bouton de droite, vous accédez alors à diverses icônes selon les actions possibles. Une bouche pour dialoguer, une main pour prendre un objet, une tête lorsque vous pouvez utiliser une compétence spéciale (réparer, premiers soins, science, etc.). C'est simple mais très puissant. En outre, la vue en 3D isométrique ne fonctionne pas mal, avec un halo transparent lorsque vous passez derrière un mur, ce qui permet de ne pas trop perdre de vue son héros. Lorsque vous entrez en phase de combat, vous passez alors dans un système de tours de jeu, chaque combattant ayant une initiative et un certain nombre de point d'actions pour se déplacer, recharger une arme, tirer, utiliser un objet, etc. La variété dans les armes, les ennemis et les situations est encore une fois un véritable régal et ceux qui connaissent bien Fallout vont très vite retrouver leurs tactiques de combat préférées. Bref, un excellent jeu de rôle, malgré une réalisation un peu dépassée et des chargements intempestifs qui obligent à effectuer une installation complète. ■

Didier Latil



Cette capture résume parfaitement Fallout 2 : Tout pareil que le premier volume à peine améliore

HIT

Fallout 2

Graphisme	★★★
Son	★★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus

- Interface conviviale
- Liberté de jeu
- Gestion des persos

Les moins

- Graphismes fades
- Parfois lourd et répétitif
- Accès trop fréquents

SCORE GAMES
MULTIMEDIA



NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*
*VOIR MODALITES EN MAGASIN

NOS ADRESSES

PARIS/ST LAZARE
6 rue d Amsterdam
75009 PARIS
Tel 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fosses Saint Bernard
75005 PARIS
Tel 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tel 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tel 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
JEU EN RESEAU SUR PC !!!
Tel 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tel 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nat angle 34 77500 Chelles
Tel 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C Cial Art de Vivre Niv 1
Tel 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tel 01 39 50 51 51

VELIZY (78) NOUVEAU
37 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tel 08 36 685 686

CORBEIL (91)
C Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tel 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tel 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av du General Leclerc N 10
92100 BOULOGNE
Tel 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C Cial les Quatres Temps
Rue des Arcades Est Niv 2
Tel 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C Cial Parinor Niv 1
93606 Aulnay sous Bois
Tel 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive N 3
93500 PANTIN
Tel 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C Cial St Denis Basilique
6 passage des Arbalestriers
93200 ST DENIS
Tel 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C Cial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad N 186
93700 DRANCY
Tel 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C Cial PINCEVENT N 4
94490 ORMESSON
Tel 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du General Leclerc
94000 Creteil
(Entree rue parisienne, Creteil Village)
Tel 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av de Fontainebleau Nat 7
94270 Kremlin Bicetre (Porte d Italie)
Tel 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C Cial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tel 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C Cial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tel 01 34 24 98 98

SANNOIS (95) NOUVEAU
C Cial Continent
95110 SANNOIS
Tel 08 36 685 686

MARSEILLE (13) NOUVEAU
C Cial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tel 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Temponieres
31000 Toulouse
Tel 05 61 216 216

REIMS (51)
44 rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tel 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tel 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 aurs Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tel 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44 48 av du General De Gaule
72000 LE MANS
Tel 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C Cial GEANT CASINO
Z.A. du Chirac
73200 ALBERTVILLE NOUVEAU
Tel 08 36 685 686

LE HAVRE (76)
C Cial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tel 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tel 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80) NOUVEAU
1 rue Lamarck
80000 Amiens
Tel 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tel 05 49 50 58 58

FALLOUT 2 — 349F
AGE OF EMP. RISE OF ROME — 249F
COMBAT FLIGHT SIM. — 399F
SiN — 349F
HERETIC 2 — 379F
RAILROAD TYCOON 2 — 369F
TOMB RAIDER III — 399F
MOTO RACER II — 349F
RAINBOW SIX — 349F
RALDUR'S GATE — 349F
FIFA 99 — 369F
CAESAR III — 349F
HALF LIFE — 349F
SETTLERS III — 369F
POPULOUS 3 — 369F
GANGSTERS — 369F
EUROPEAN AIR WAR — 349F
SHOGO — 369F
NHL 99 — 349F
SPEED BUSTERS — 349F
STAR TREK KLINGON — 299F
MECHWARRIOR — 349F
O.D.T. — 369F
TUROK 2 — 349F

DVD THOMSON DTH 2000



4490F

2 prises audio numériques (optique et co-axiale)
connecteur Y/C
2 prises Peritel montees en "by-pass"



GRAVEUR 2X 2X 6X PHILIPS 3610 IDE (CD INSCRIPTIBLE ET REINSCRIPTIBLES)
1790F



GRAVEUR PRO SCSI TRAX DATA 2260 + CARTE
2390F



CDR PRINCO SILVER		10F
EN BOITE DE 50		429F
CDR PHILIPS 74 mn	X8	12F
CDRW 74		99F

VOLANT RACE LEADER
FORCE FEEDBACK



990F

MANETTE SIDE WINDER FREE STYLE



590F



199F



299F

DEMONSTRATION PERMANENTE AU SHOW ROOM DU SCORE-GAMES ST LAZARE AU 6 RUE D'AMSTERDAM PARIS 9EME

3615 SCOREGAMES
OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686
LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
MISE A JOUR QUOTIDIENNE !
- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

2.23F/mn

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT
6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client
Nom Prénom
Adresse Ville
Code Postal Date de Naissance / / N° de tel

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F				F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F CONSOLE 80F				F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte bancaire
Expire le /
Signature

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France metropolitaine

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

Combat Flight Simulator

Microsoft monte au front

Finis les petits vols de tourisme pépères auxquels Microsoft nous avait habitués avec Flight Simulator ! Cette fois, le viseur des avions que vous pourrez piloter ne fait pas office de décoration et vous pourrez vous adonner aux joies du combat aérien.

Comme Microprose avec European Air War et Jane's avec WWII Fighters, Microsoft décide de se lancer en cette fin d'année dans la simulation historique, couvrant comme ses deux concurrents le théâtre européen de la Seconde Guerre mondiale. On retrouve ainsi les chasseurs anglais, américains et allemands les plus courants de la période, mais rien d'excessif si l'on compare les huit modèles pilotables aux 21 accessibles de European Air War. Les options de jeu se découpent de manière classique, avec la possibilité de partir en vol libre, sans s'inquiéter d'adversaires (assez malicieux pour écourter brutalement votre plan de vol), et ainsi découvrir les paysages offerts par Combat Flight Simulator. Une option Action Éclair vous permet de configurer rapidement un petit combat aérien contre un nombre variable d'ennemis, et ainsi affiner votre technique de combat.



La meilleure technique pour abattre un B-17, c'est encore de l'empêcher de décoller, comme dans cette mission !

Plus loin dans le menu, 25 missions simples vous attendent, avec des objectifs aussi variés que l'attaque d'une formation de forteresses volantes, la destruction d'un convoi ferroviaire ou le mitraillage de barges de débarquement en Normandie. Une option Multijoueur est bien évidemment présente et permet à huit joueurs de s'affronter en réseau, et même *via* Internet. En tout cas, si on en juge par la fréquentation sur la MS Gaming Zone des arènes de European Air War et Combat Flight Simulator, ce dernier semble emporter largement les suffrages de la communauté internaute !



Contre ce convoi ferroviaire, les roquettes ont un effet dévastateur, mais gare au souffle des explosions !

Une transition difficile

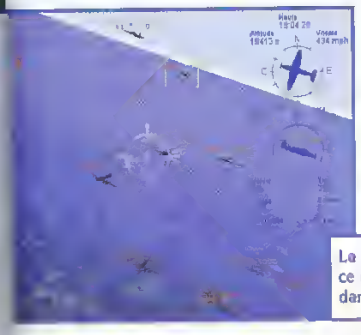
Pour plus d'immersion, vous pouvez aussi participer à l'une des deux campagnes proposées par le jeu, soit la

Format CD-ROM PC
Éditeur Microsoft Games
Sortie disponible
Prix env. 400 F
Genre simulation de combat
Config. mini. P133, 16 Mo de RAM, CD-Rom 4X.
Config. recom. PII 333, 64 Mo de RAM, CD-ROM 8x, carte accélératrice 3D.
Version testée : version finale française.
Problèmes rencontrés : aucun bug constaté.



En faisant un peu de tourisme au-dessus de Londres, vous pourrez admirer à droite le palais de Westminster.

bataille d'Angleterre, soit la bataille aérienne au-dessus du Reich, jouables bien entendu du côté anglais, allemand ou américain. Malheureusement à part l'obtention de médailles et de galons, les missions proposées sont d'une linéarité implacable. Au mieux, vous ne serez pas obligé de recommencer une mission pour pouvoir passer à la suivante, mais vos performances, bonnes ou mauvaises, ne viendront pas altérer la progression de la campagne. Bref, on sait que Microsoft est capable de faire des simulateurs, mais la valeur ludique de ce petit dernier s'avère plutôt discutable. Il reste quand même à considérer la gestion des combats aériens. Vous avez pour l'essentiel accès à trois vues : vue *cockpit* classique, vue *cockpit* virtuel, assez hideuse mais vous permettant de suivre des yeux votre cible en mode Padlock, et une vue plein écran affichant juste quelques informations essentielles au vol. D'autre part, une fenêtre tactique, disponible en option, vous donne en vue de dessus une idée de la position des appareils ennemis et alliés. Jusque-là tout va bien, mais là encore on trouve quelques manques qui semblent trahir un *design* un peu hâtif. Par exemple, s'il vous est possible de désigner une cible après l'autre, il n'existe aucun moyen de sélectionner l'avion ennemi le plus proche, ou encore sélectionner des avions alliés ! Oublier des fonctions aussi basiques dans un simulateur, ça fait désordre... Enfin, il est aussi impossible de donner un ordre à vos ailiers. Heureusement, l'intelligence artificielle s'en sort plutôt bien, et alliés comme ennemis, gérés par l'ordinateur, se comportent honorablement en com- ▶



La vue plein écran offre juste ce qu'il faut d'informations pour combattre dans de bonnes conditions.

Chasseurs alliés



Spitfire Mk I et IX



Hurricane Mk I



P-47D Thunderbolt



P-51D Mustang

Si l'envie vous en prend, vous pouvez coller plein de petites fenêtres de vues différentes tout partout.



Pour les convertis...

En attendant un éditeur de scénarios, promis par Microsoft, il est possible pour les habitués de Flight Simulator d'importer dans Combat Flight Simulator leurs régions du globe et avions préférés. Bien entendu, avec un tel système, tout devient théoriquement possible, et on peut s'attendre à voir apparaître dans un futur proche une multitude de nouveaux avions, et pourquoi pas, de nouveaux théâtres d'opération complets, comme celui du Pacifique !

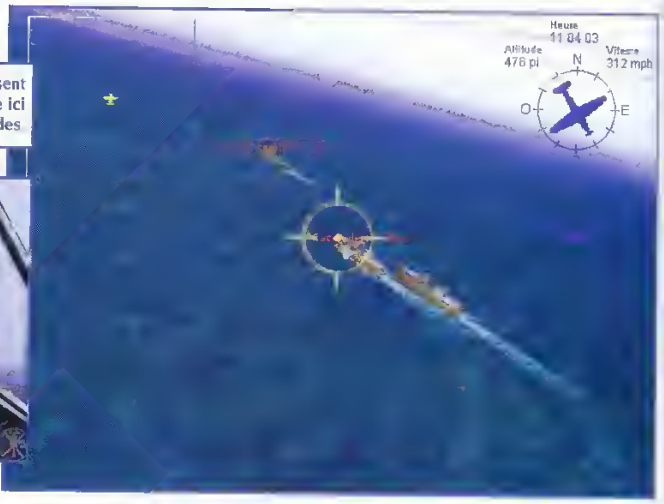
CHASSEURS ALLEMANDS



Focke Wulf 190 A8



Messerschmit Bf-109 E et G



Certaines missions vous imposent de détruire des objectifs navals, comme ici ces canonnières allemandes



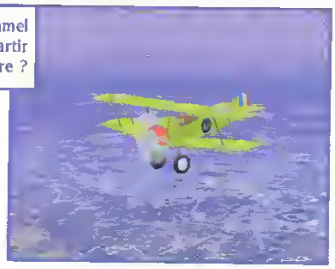
Parfois une maigre traînée de fumée annonce une victoire, parfois le doute n'est absolument plus permis !

bat. En fait, Flight Simulator oblige, on sent que l'effort principal des *designers* s'est porté sur la fidélité des modèles de vol. Bien entendu, de nombreuses options permettent aux pilotes virtuels de différents niveaux d'y trouver leur compte. Mais à 100 % de réalisme, Combat Flight Simulator offre un *challenge* très intéressant, qui consiste autant à maintenir son appareil dans la bonne trajectoire qu'à plomber les ailes des gars d'en face.

COMPTEZ VOS ABATTIS

Certains préféreront peut-être conserver l'option Armement illimité, sinon, à moins d'être extrêmement économe, on se retrouve très rapidement à cours de munitions ! En dissociant l'action des ailerons et du gouvernail, le pilotage de certains avions devient franchement problématique, et vous finirez vite par comprendre qu'un avion ne vole pas forcément dans la direction où pointe son nez..., et en conséquence, ses mitrailleuses aussi ! Malgré tout, on remarque quelques bizarreries, comme les ailerons qui restent utilisables à n'importe quelle vitesse, ainsi que la tolérance très élevée des avions en terme de décrochages. Après des heures de jeu, aucun avion ne m'a fait l'affront de partir en vrille, à moins d'avoir subi des dommages importants, et ce n'était certainement pas dû à une prudence excessive ou à mes talents de pilote ! Par contre, sor-

Les programmeurs ont inclus ce Sopwith Camel assez sommaire, converti à partir de Flight Simulator... 3 peut-être ?



Les B-17 forment des cibles difficiles à rater mais par contre, leurs mitrailleurs paraissent diablement précis !





Avec deux Hurricane sur ce Me 109 le pauvre pilote peut s'attendre à prendre rapidement un bain de mer

Le Padlock virtuel permet ici de confirmer que le moteur en flammes de ce Me 109 annonce une victoire imminente



sans chèque ni CB

3617

FULLPLAY

- Jeux
- Educatifs
- Utilitaires
- Multimédia
- Encyclopédies
- Musique
- Graphisme
- Consoles
- Hardware

INFORMATIONS... COMMANDES SERVICE IMMEDIAT !

Plus de 400 titres disponibles

Jeux :
Age Of Empires, Dune 2000, Grim Fandango, Motocross Madness, X-FILES, Fallout, Turok, Red Baron 2, Tomb Raider 2, Titanic, Red Line Racer, Zero Zone, Blade Runner, Prost Grand Prix, Caesar 3, Atlantis...

Culture :
La Tour Eiffel, Londres, Dossier OVNI, Le Bouddhisme, Larousse Multimédia Encyclopédie, Molière, La Mythologie Antique, Le Monde de la mer...

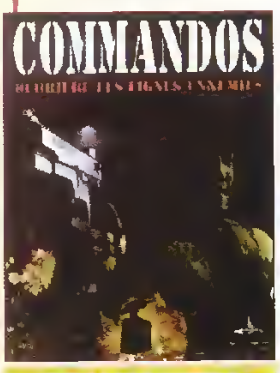
Eveil, Educatifs :
ADI 4.0, L'Odyssée de Morgan, Corps Humain en 3D, E=M6, Les Pygmées AKA, La Ville Enchantée...

Hardware :
Carte vidéo ATI XPERT@WORK, Carte 3DFX 4Mo, lecteur CD Pionner 32x, Disque Dur 4,3 Go UDMA, Iomega Zip Externe, Modem USR 56K, Claviers, Mémoires, Cartes son...

Mais aussi : logiciels MAC, cartouches et CD PlayStation, Saturn, Nintendo 64, Gameboy...

Pas d'argent à envoyer ni de numéro de carte bancaire à laisser
Le temps de connexion dépend de l'article demandé (5.57 F / mn)

NOUVEAUTES chaque semaine



COMMANDOS



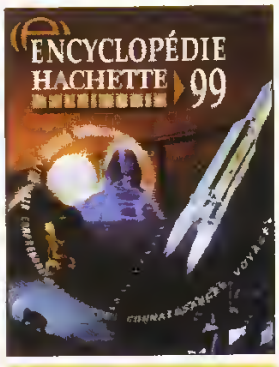
HEARTH OF DARKNESS



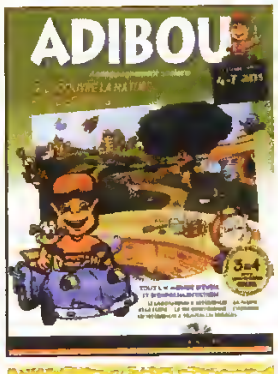
STARCRAFT



ADIBOU 2



Encyclopédie Hachette 99



ADIBOU SCIENCES

L'avis de Fred

★ *On attendait beaucoup de Microsoft pour cette première incursion dans le domaine de la simulation de combat. Mais si Combat Flight Simulator parvient à convaincre au niveau des modèles de vol, et encore avec certaines réserves, il tombe plutôt à plat en matière de jouabilité et d'intérêt pour ce qui est des campagnes en Solo. Même au niveau de son moteur 3D, Microsoft, pourtant apôtre du Direct3D, ne parvient pas à convaincre par rapport à la concurrence. En bref, je suis venu, j'ai vu, et je suis repartu jouer à European Air War.*



Ben oui, c'est pas beau, mais il fallait bien que je vous montre un échantillon des *cockpits* virtuels du jeu.

L'opinion de Cedric

★ *Ce que l'on attend d'un simulateur de vol, c'est d'offrir de nouvelles possibilités, tant au niveau des scénarios qu'au niveau du réalisme ou de la jouabilité. Il en existe tellement que désormais, les éditeurs vont devoir cravacher pour innover. C'est un peu ce que l'on peut reprocher à Combat Flight Simulator. Le moteur 3D n'est pas extraordinaire et les ordres aux alliers complètement inexistants. Dommage car les paysages sont jolis et l'option multijoueur laisse prévoir de longues heures de plaisir.*

tez juste un peu de l'enveloppe de vol de votre appareil dans European Air War, et la sanction ne tarde pas à se faire sentir… Il reste encore à aborder la réalisation… Très clairement, Combat Flight Simulator se détache de la concurrence par le soin extrême porté aux textures appliquées au terrain. Au niveau de détail le plus élevé, on se croirait vraiment en train de voler au-dessus de l'Europe !

Un Multi costaud

De plus, le jeu supporte toutes les résolutions offertes par votre carte vidéo, ainsi qu'un mode couleur 32 bits pour les plus récentes. Malheureusement, la vitesse d'animation n'est pas franchement au rendez-vous, et sur un PII 233 équipé d'une Voodoo 2, on hésite entre le 640 x 480, le 800 x 600 et différents niveaux de détail pour obtenir une fluidité de jeu correcte. Si le terrain est superbe, il n'en fait que plus ressortir un ciel uniforme et des nuages assez sommaires. La modélisation des avions n'est pas franchement enthousiasmante non plus, et on aurait apprécié des textures un peu plus soignées. Par contre, l'environnement sonore est assez réussi, si l'on excepte les voix, en français, mais avec des accents anglais ou allemand frisant le ridicule. Pour résumer, Combat Flight Simulator ne captive pas vraiment au niveau de ses choix de mission ou de sa réalisation. On retient surtout la solidité de son mode Multijoueur et l'ouverture de son architecture, qui permettra sans doute à de nombreux passionnés de proposer des *add-on*, avions, théâtres et mêmes nouveaux scénarios ! ■

Frédéric Marié



Cette nouvelle victoire permet au passage d'admirer la qualité des textures au sol… Redressons quand même !

Combat Flight Simulator

Graphisme	★★★
Son	★★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus

- L'option Multijoueur
- Paysages réalistes
- Ouvert aux *add-on*

Les moins

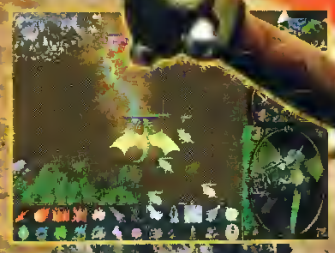
- Moteur 3D
- Pas d'ordres aux alliers
- Pas encore d'éditeur

RAGE of MAGES

Laissez-vous ensorceler







Un grand choix de Mercenaires à recruter.

Plus de 50 types de Créatures et d'Ennemis à affronter.

350 Armes et Armures différentes.

Utilisez de manière inédite le pouvoir de l'Air, de la Terre, de l'Eau, du Feu et des Astres.

Jusqu'à 16 joueurs en réseau.

Le jeu de rôle sur pc

MVM entertainment

Byka A ENTERTAINMENT

PC CD ROM

MONOLITH PRODUCTIONS
WWW.LITH.COM

MICROIDS
WWW.MICROIDS.COM

© 1998 Microids. © 1998 Monolith Productions, Inc. & Byka Entertainment Co... All rights reserved

Heretic II

Bûchés dans l'arène

Ô joie, Tome of Power et Morph Ovum sont de retour. Ça ne vous dit rien ? Alors apprenez qu'il s'agit de quelques-uns des éléments qui avaient permis à Heretic d'être le premier doom-like vraiment original. Ce second opus saura-t-il en faire autant ?

Hum ..., pas évident. À l'époque, Raven tirait profit d'un domaine inexploité par la vague naissante des *shoots* 3D, à savoir le médiéval-fantastique. Innovant par l'utilisation d'armes blanches, de magie et surtout par la présence d'un inventaire, Heretic avait ouvert une nouvelle voie. La série Hexen se chargea de l'approfondir en proposant des classes de personnages et plus de réflexion que les poncifs du genre. Des choix concluants puisque, exception faite de Witchaven, Raven est resté maître en son domaine.

Aujourd'hui, les choses ont changé. Il vous suffit de parcourir ce numéro pour le comprendre. Les *doom-like* ont atteint leur phase de maturation et tous alignent des qualités similaires. Renouveler le genre est devenu une véritable gageure. Mais commençons par le commencement.

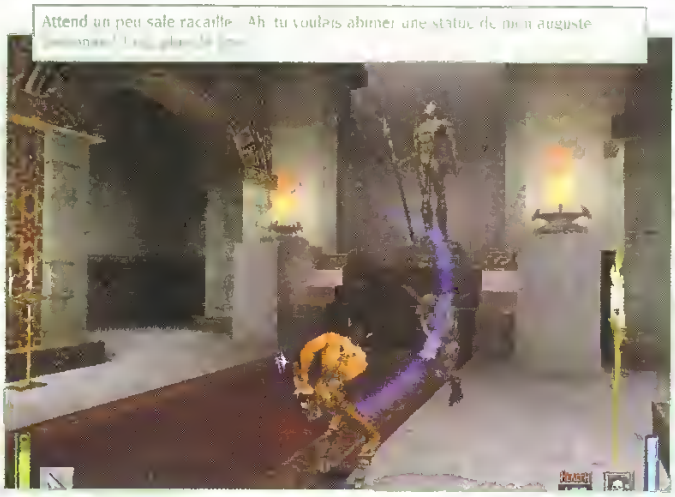
Heretic II permet de (re)prendre le contrôle de Corvus, elfe originaire de la charmante bourgade de Silverspring. L'histoire continue exactement où nous l'avions laissée, juste après la correction infligée à M. Crèvebonsangcrève (une grande famille de *boss* de fin de jeu), le méchant du premier épisode. Corvus, donc, se décide à rentrer chez lui, bien résolu à profiter du repos du guerrier. Un long trajet, mais il se motive en pensant aux charmants petits elfes qui l'attendent.



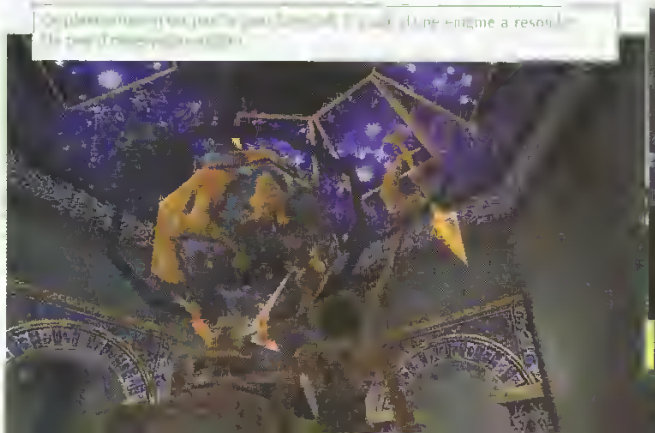
Tous des cannibales sont fous dans cette ville. De vrais cannibales. Hum, encore deux minutes et il sera à point.

Home, pas sweet home

Hélas, il réalise dès son arrivée que quelque chose cloche. Les abords du port sont déserts, à l'exception de quelques rats et d'un cadavre en sursis. Quelques secondes plus tard, il rencontre enfin un habitant, mais on ne peut pas dire qu'il pète la forme : il est tout blanc et maigrichon. Corvus comprend qu'il a les crocs lorsqu'il se précipite sur lui en criant son envie de chair fraîche. Ça commence mal. M'enfin, un bon coup de bâton dans les gencives calme ses ardeurs, ainsi que toute tentative de conversation, si ce ne sont quelques « mfff,



Attend un peu sale racaille. Ah, tu voulais abîmer une statue de mon auguste [illegible]





L'entrée du château de Silverspring. C'est beau, mais bouche. Sinon, vous aimez les égouts ? Non. Dommage.

Format CD-ROM PC
Éditeur Activision
Sortie fin novembre
Prix env. 350 F
Genre action 3D
Config. mini. P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95
Config. recom. P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 8x, Carte accélératrice

Version testée : pré-version française
Problèmes rencontrés : mauvaise correspondance des [illegible]



Il est quand même incroyable ça. Même dans cet univers il y a des fanas de monsieur Spock. Quoi, des elfes ?



Dans le genre Heretic peut être violent, mais rassurez-vous amis parents, le sang peut être enlevé.

aie» incompréhensibles. Les autres elfes ne pourront lui en dire plus, ils sont tous malades et affamés, se battant même parfois entre eux. Tranchant dans le vif, Corvus prend la direction du fort où se cache peut-être la source du savoir.

En chemin (la ritrette, la ritrette... Désolé, mes années scout où l'on me surnommait «petit blaireau mouillé» refont surface), il croise enfin une personne ayant ses esprits. Bizarrement, ce guerrier le reconnaît immédiatement alors qu'il ne l'a jamais vu. C'est comme cela que notre héros apprend que la ville a été frappée par une peste d'un type inconnu. Pas de bol, vous venez de la choper aussi. L'origine semble se trouver par-delà les marais du sud, mais pour sortir de la cité, il faudra vaincre un magicien ayant condamné tous les accès. Ce Copperfield à la manque se retranche dans un château à deux balles.

Et qui ne c'est qui ne va sauver le monde une fois de plus ? Heim ? C'est pépère ! Ras le bol ! C'est vrai quoi ! Pas que ça à faire, moi, j'ai un repos du guerrier sur le feu.

Des yeux dans le dos

Voilà, vous savez tous ce que Heretic II vous propose. Et ne croyez pas que ce scénario soit juste un prétexte, c'est aussi une motivation. On progresse pour savoir qui se cache derrière tout ça, pourquoi on trouve des statues de Corvus un peu partout, etc. Les commentaires du personnage et les scènes de conversation avec d'autres protagonistes font avancer le schmilblick. On se voit confier des quêtes et la trame de fond se dévoile au fur et à mesure.

Le monde dans lequel évolue Corvus est vraiment vaste, varié et très cohérent. Les nombreuses cités que l'on visite proposent une architecture originale et surtout un style vraiment travaillé. C'est avec émerveillement que l'on parcourt les longs niveaux (près de 20), à la recherche d'éléments permettant de progresser. Si la plupart des énigmes repose sur des mécanismes assez simplistes, on tombe ponctuellement sur des épreuves plus retorses, mettant le sens de l'observation et de la réflexion en branle.

Mais là où les développeurs se sont vraiment démarqués, c'est dans le choix de la représentation. Finie la ▶



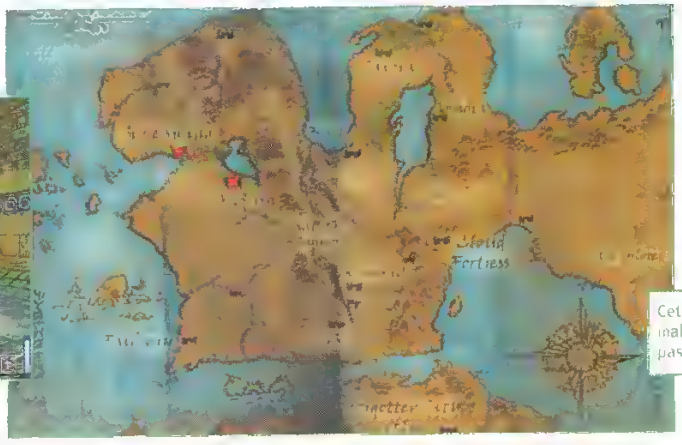
Dans cette cité, les ascenseurs sont remplacés par des colonnes d'eau ingénieux mais où est le séchoir ?



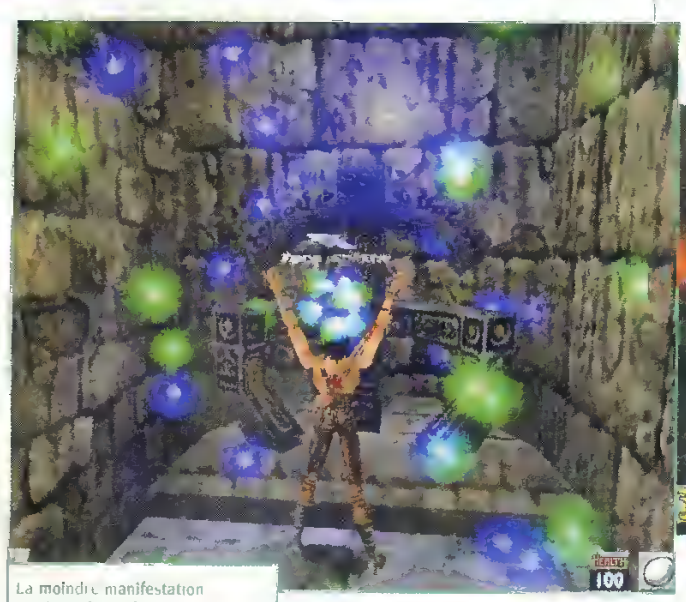
Le *tome of power* démultiplie la puissance destructrice de vos armes, même la plus simple. Bonjour le carnage.



Le style de chaque niveau est vraiment travaillé. Ici, on oscille plutôt entre les Azteques et l'Atlantide.



Cette carte retrace vos voyages malheureusement certaines cités ne sont pas accessibles. Extension à venir ?



La moindre manifestation magique donne lieu à une véritable déferlante d'effets lumineux éblouissants



Ce [illegible] légitime de Godzilla fait deux fois ma taille. Mieux vaut éviter le corps à corps. Quoi, lâche !

vue subjective, le héros est désormais visible de dos, façon miss-qui-vous-savez-dans-sa-voiture-à-la-télé. Il y gagne des mouvements de saut et de roulade calqués sur Caveau Raider et qui élargissent les possibilités de la partie plates-formes. Mais je vous rassure tout de suite, cela reste du *doom-like*, les armes et monstres sont là pour vous le confirmer.

Hache cherche tête

Le bestiaire est composé d'une vingtaine de monstres hargneux mais non dénués d'intelligence. Par exemple, après avoir désarmé ou coupé un bras à un ennemi, celui-ci s'enfuit. On le poursuit, pour repasser cinq secondes plus tard au même endroit, mais dans l'autre sens, poursuivi par une horde en furie derrière laquelle le couard s'est réfugié (Indy, es-tu là). Et ces teignes sont persévérantes,, vous pistant sur de longs trajets. Heureusement, il y a de quoi se défendre. Outre le bâton de base, toujours efficace au corps à corps, on trouve deux autres types d'armes. Celles à munitions comme les arcs ou le Hellstaff, et les pouvoirs pompant votre mana ou plutôt vos sources de mana. En effet, vos sorts se répartissent entre l'attaque et la défense. Mur de flammes, répulsion, protection, l'arsenal regroupe une bonne douzaine d'armes permettant de justifier votre permis de chasse au monstre. Mais ça n'est pas tout. Des autels magiques disséminés à travers les niveaux vous octroient différents bonus. Récupération d'énergie magique et vitale, obtention d'armures et surtout pouvoirs spéciaux, comme la respiration sous l'eau, viendront égayer vos pérégrinations. Autant d'éléments qui permettent de varier les plaisirs et attestent de la richesse du jeu.

Comme un camion

Les p'tits gars de Raven ne se sont pas arrêtés en si bon chemin. Graphiquement, Heretic II se classe d'emblée parmi les meilleures réalisations actuelles. On a du mal à reconnaître le moteur de Quake II sous cette merveille de finesse et de

Certaines armes vous permettent de prendre le temps de viser votre adversaire. Utile quand on n'est pas repéré





Après la convention Star Trek, me voilà invité à celle du monstre du marais. Dis, tu me prêtes ton costume ?

Non, ça n'est pas une *skin* du Silver Surfer mais un sort de réflexion. Super pratique mais à durée limitée





Tous ces massacres [illegible] ça tache. Pensez donc à [illegible] laver. C'est vrai quoi, on est pas des sauvages

UP Ultra Performance S.A.

01 46 71 17 00
75, avenue Georges Gosnat, 94 200 Ivry
E-mail : uperf@infonie.fr
Notre Catalogue sur 3615 UPERF

INFONIE Data Age

Apple COMPAQ IBM HEWLETT PACKARD TOSHIBA Twinhead

CHAQUE JOUR UN PARTENAIRE DE PLUS : FRANCE TÉLÉCOM, GEC ALSTHOM, TECHNITRON, EUROFARAD, RATP, SNCF, SAP, BANQUE DE FRANCE, EDF, UNIVERSITÉ PARIS III/VIII, MAIRIE DE PARIS, CNRS (PARIS, MARSEILLE), RHONE POULENC, RTL, LYCÉES, ...

CONFIGURATIONS PC

GARANTIE 5 ans *

intel inside

KIT MULTIMEDIA
Carte son 16Bits lecteur CD 32X enceintes 80W
480 F TTC
Carte son SB16Bits lecteur CD 32X enceintes 80W
590 F TTC

CYRIX M2 233 Mhz
2 114 F.H.T
(2 550 F.TTC)

AMD K6 2-266Mhz/3D
2 396 F.H.T
(2 890 F.TTC)

AMD K6 2-333Mhz/3D
2 670 F.H.T
(3 220 F.TTC)

CYRIX M2 300 Mhz
2 255 F.H.T
(2 720 F.TTC)

AMD K6 2-300Mhz/3D
2 562 F.H.T
(3 090 F.TTC)

AMD K6 2-350Mhz/3D
2 836 F.H.T
(3 420 F.TTC)

OPTIONS DE SUBSTITUTION

DD 2,5Go ..... + 50 FTTC
DD 3,2Go ..... + 150 FTTC
DD 4,3Go ..... + 280 FTTC
DD 6,4Go ..... + 550 FTTC
DD 8,4Go ..... + 880 FTTC
Mât tour ..... + 150 FTTC

OPTIONS

16 MO RAM (2/32) ..... 230 FTTC
32 MO RAM ..... 400 FTTC
Windows 98 ..... 670 FTTC
Ecran 14" Non entrelacé ..... 840 FTTC
Ecran 15" ..... 1020 FTTC
Ecran 17" ..... 1790 FTTC

Carte mère Mustek MVPIII, PnP, 512 Ko cache PlB, Flash Bios, 32Mo SDRAM, disque dur 2,1Go UDMA, lecteur 3"1/2 1.44 Mo, clavier 105 touches, carte graphique 2Mo S3 (CYRIX M2) ou 4Mo S3 AGP (K6/3D), souris 3 boutons compatible Microsoft, 2 ports séries (16550), 1 port //(EPP&EPC), boitier mini tour 200 W.

PENTIUM II AGP

Gamme Elis — PENTIUM II 450 Mhz.....6960Fttc

PENTIUM II 333 Mhz	PENTIUM II 350 Mhz	PENTIUM II 400 Mhz
3 524 F. HT	3 831 F. HT	4 684 F. HT
(4 250 F.TTC)	(4 620 F.TTC)	(5 650 F.TTC)

Carte mère Pentium II ELITE/ TEKRAM , 440 LX/BX, 512Ko Cache, 32Mo SDRAM 10n/PC100 , disque dur 3,2 Go U. DMA, lecteur 3"1/2 1.44 Mo, carte graphique 8Mo Ch.INTEL I740 AGP, clavier 105 touches, souris 3 boutons , 2 ports séries (16550), 1 port // (EPP& ECP), 2 ports USB, boitier moyenne tour ATX .

CPU AMD K6/3D

266Mhz.....660F
300Mhz.....770F
333Mhz.....830F
350Mhz.....980F

GAME'S STATION PRO

Gamme LUXIOS III

PENTIUM II 400.....10380Fttc
PENTIUM II 450.....11680Fttc

CARTE MERE ASUS P2B , CHIP INTEL BX, Plug&Play, 512Ko Cache , Flash Bios, 64 Mo SDRAM 100Mhz, disque dur 6,8Go U DMA, lecteur 3"1/2 1.44 Mo, clavier 105 touches, carte graphique 8 Mo Ch INTEL I740 AGP, carte MAXI 8Mo VOODOO2 , souris Logitech, 2 ports séries , 2 USB, 1 port //, écran 17" C DIGITAL , carte son Sound Blaster PCI 128, lecteur CD-ROM 36X, enceintes , boitier moyenne tour 250 W, Windows 98

MATÉRIELS

VPC : Contactez-nous pour les frais de port.

(2 pour ... ou de ... en PC.

NEW LOCATION DE MATERIEL AVEC ACCES INTERNET A PARTIR DE 399FRS/MOIS.

DISQUES DURS

2,1G/2,5G/3,2G UDMA	760/820/850 F ttc
4,3G/5,1G/6,4G UDMA	940/1090/1160 F ttc
8,4G/10,2G U DMA	1350/1780 F ttc
4,3 Go/9 G SCSI	1720 /3890 F ttc

LECTEUR DISQUETTE

3"1/2 1,44 Mo	130 F ttc
3"1/2 120 Mo	690 F ttc

MODEM (AGREE)

US Robotics 56000Int WinModem	420 F ttc
US Robotics 56 Mess+/Pro	1060/1180 F ttc
Olitec SelfMemory 33,6/56pb	690/1070 F ttc

CARTES MERES

TEKRAM ATX 100M VIA	590 F ttc
ASUS P5A B/P5A-B+SON	630/720 F ttc
ASUS P2L97/P2B	750/990 F ttc
ELITE P6BXA+/TEKRAM BX	890/760 F ttc
MUSTEK MVPIII 100M	480 F ttc

PROCESSEURS

CPU 6X86 P233/300M2	420/520F ttc
CPU PENTIUM PII 333/350	1390/1670F ttc
CPU PII 400/450	2650/3980F ttc

MULTIMÉDIA

Sound Blaster 16 PnP	180 F ttc
Sound VISION YAMAHA 16 bits	120 F ttc
Sound VISION PCI	160 F ttc
Maxi Sd 64 H.Studio 2/PRO	930/1450 F ttc
Sound Blaster PCI 128	480 F ttc
Sound Blaster LIVE	1420 F ttc
Lecteur CD ROM 34X/36X	320/360 F ttc
Lecteur CD ROM 32X SONY	390 F ttc
Lecteur CD ROM 32X PIONEER SCSI	690 F ttc
DVD ROM PANASONIC 2ème génération	830 F ttc
Ap.photo AGFA ePhoto 1280	4450 F ttc
Ap photo FUJI MX700	4790 F ttc
Ap photo SONY MVC FD51/FD71	3850/5580 F ttc
VideoBlaster Webcam II	680 F ttc
Haut parleur 80W/350W3D	90/280 F ttc
WIN TV HAUPPAUGE	820 F ttc
MAXI 3D2 Voodoo2 8M/12M	720/920 F ttc
Miro PCTV/VideoDC10	670/1530 F ttc
MiroVideoDC30/30Plus	5350/6550 F ttc
Caméra Video Conférence complet	1250 F ttc
Graveur CDRW int HP 2/6X+Logiciels	1950 F ttc
Graveur CD RW ext HP 2/6X+Logiciels	2750 F ttc
Graveur SCSI Panasonic 4/8X	1690 F ttc

CARTES GRAPHIQUES

ATI Xpert@Work 4M/8M	460/590 F ttc
ATI Xpert@Play 4M/8M	490/660 F ttc
ATI All in Wonder Pro 4M/8M	980/1280 F ttc
ATI XPERT 98 8Mo	490 F ttc
Matrox MMa G100/G200	490/590 F ttc
S3 Trio 64 PCI 2Mo/4Mo	190/270 F ttc

MEMOIRES

16Mo(4x32)EDO/ 32Mo	NC
32Mo SDRAM PC66/PC100	340/360 F ttc
64Mo SDRAM PC66/PC100	630/650 F ttc
128Mo SDRAM PC66/PC100	1250/1280 F ttc

ECRANS

15"/17" MITSUBISHI PS50/70	1690/2450 F ttc
15' SONY 100GS/100ES	2430/1620 F ttc
17" SONY 200GS/200ES	3590/3090 F ttc

IMPRIMANTES

CANON BJC250/4300	760/940 F ttc
CANON 4650/Laser LBP660	2230/1750 F ttc
EPSON Stylus 440/640/850	890/1350/2260 F ttc
HP 690C/690C+/710C	1150/1360/1620 F ttc
HP 722C/1120C	1790/3440 F ttc
HP Laser 6L/6P	2550/5590 F ttc

PORTABLES

QUEENOTE/UNIKA

AMD K6-266 32/3,2G/CD20X/TFT12" 9380 F ttc
PII300 64/4G/CD20X/TFT 14" 19370 F ttc

COMPAQ

PRESARIO1234 K266/32/3,2G/CD20X 12780 F ttc
ARMADA 1700 PII266/32/4G/CD24 23790 F ttc

TWINHEAD

SLIMNOTE9T P233M/32/3,2G/CD TFT 11890 F ttc
SLIMNOTE9T P266M/32/3 2G/CD TFT, 12880 F ttc

PROMO

IMPRIMANTE CANON BJC-4400	1090 Fttc
ECRAN 15 " ADI E44 (Garantie 3 ans sur site)	1020 Fttc
MODEM OLITEC SMARTMEMORY 56K/V90	1250 Fttc
GRAPHICS BLASTER RIVA TNT 16M	1050 Fttc

UP S.A. ✆ 01.46.71.17.00 Fax : 01. 46. 71. 76. 40
75, avenue Georges Gosnat, 94 200 Ivry /seine.
M° Mairie d'Ivry / RER C Ivry sur seine

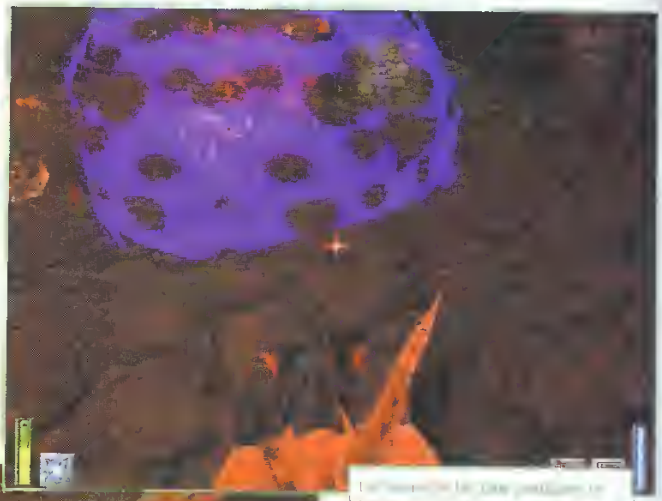
Contactez-nous pour connaître le dernier tarif. Horaires d'ouverture de 10h à 13h et de 14h à 19h du lundi au samedi. Vente par correspondance expédition France metropolitaine
Nous consulter pour les Dom Tom et l'Etranger *Matériel garanti 1 an pièces et main d'oeuvre+ 4 ans main d'oeuvre, retour atelier Possibilité de maintenance sur site et de télé maintenance – Tous nos prix sont garantis dans la limite du stock disponible Prix révisables sans préavis en cas de force majeure (pénurie modification des taux de change)– Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires – ** Crédit sous réserve d'acceptation du dossier par la société de crédit. *** sous réserve d'acceptation de

Nov. / Dec. 98

A 5 mn de Paris

L'avis de Frédéric

★ Heretic II est un jeu étrange. Son action le classe
★ irrémédiablement dans le domaine des shoots-action 3D. Il
★ faut bien l'avouer, il a du mal a s'imposer face au nouveau
★ ténors du genre. Probablement à cause de cette vue externe
★ qui minimise l'immersion du joueur. Pourtant, cette même approche lui confère un aspect aventure, comme un conte, qui est très agréable. Ici, le plaisir vient plus de l'ambiance et de la découverte de ce magnifique univers que de l'action frénétique pourtant présente. Moi, je suis resté sous le charme



Le sort de repulsion envoie valdinguer les ennemis au loin. C'est bien plus efficace que de manger de l'ail



L'opinion de Cedric

★ Pas la peine de tergiverser
★ pendant trois heures. Heretic
★ s'inscrit parmi les meilleurs
★ tomb-raider-like. Bien bourrin
★ souhait, d'une jouabilite parfaite, dote d'enigmes simples et surtout, avec de superbes graphiques, voila le jeu qui ravira tous les amateurs de softs avec vue de dos. Et même si les collisions sont assez mal gérées, si l'on se retrouve un peu dans un simple jeu de massacre, le fun est bien présent. Ajoutez a cela une option multijoueur qui manque cruellement a Lara Croft et ses amis, pour obtenir un jeu accrocheur.

▶ détails. Seul bémol : une gestion des collisions parfois légère (des corps s'encastrent dans les murs). Sinon, tous les effets spéciaux à la mode (lumière, transparence) sont exploités à la perfection par les armes et les décors. C'est d'autant plus appréciable que l'animation n'en souffre pas du tout. Corvus, comme ses adversaires, se déplace avec souplesse et fluidité, suivi par une caméra impeccablement gérée.

Et comme les elfes ont de grandes oreilles, l'aspect sonore n'est pas en reste. Chocs des armes, râles des victimes, monstres bilingues (français-cri rauque qui déchire la nuit), et musique angoissante : tout est fait pour renforcer l'ambiance. Question maniabilité, rien de nouveau. Ça ressemble à du Lara, mais ça se joue comme du Duke. Pratique, car la prise en main est immédiate, mais aussi symptomatique du défaut de Heretic. Ben oui, sous ses dehors parfaits, ce jeu cache un problème de fond : celui du faux changement. Si le choix d'une vue externe du personnage est intéressant, il n'est malheureusement pas exploité. Les parties acrobatiques sont très basiques et au final, ressemblent quasiment à celles de n'importe quel *shoot* 3D. Idem pour les pouvoirs dont l'utilisation et les effets restent banals. On est loin de Jedi Knight. Enfin, on regrettera que les seules rencontres non violentes aient lieu lors de cinématiques. Pas de scène de vie quotidienne style Half-Life.

Au final, Heretic II ne renouvelle pas le genre comme l'avait fait son aîné. Mais il reste un jeu riche en possibilités, qui propose une aventure intéressante, servie par une fantastique réalisation. De quoi séduire et contenter bien des joueurs. ■

Frédéric Dufresne



La cité des nuages est gardée par des poules. C'est le premier effet Morph. Boum. Le second ? La mort.



Pour les débutants, un niveau permet d'apprendre les mouvements de base et se familiariser à un gameplay

HIT

Heretic II	
Graphisme	★★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Visuel très réussi
- Histoire intéressante
- Nombre d'armes

Les moins
- Vue externe inutile
- Peu de nouveautés
- Gestion de collisions


SALLE MULTI JOUEURS
ARMAGEDDON
RESERVATIONS : 01 47 97 07 99
FÊTE SES 2 ANS
ET VOUS OFFRE
EXCEPTIONNELLEMENT
VOTRE CARTE
D'ADHERENT*
MEMBRE ASJR
A PARTIR DE
20F
12 PC EN RESEAU (BIENTÔT 18)
Stations Pentium 450 Mhz 64 Mo ram 3DFX moniteur 17"
Accès internet 128 Kb - possibilité de jouer via internet
BIENTÔT EN SALLE
BASE OF ROME (ADDON AGE OF EMPIRES) - SIM (QUAKE LIKE)
SECOND AGE (ADDON ULTIMA ON LINE) - MOTO RACER II
DÉJÀ EN SALLE
QUAKE II - UNREAL - STARCRAFT - WARCRAFT II - TOTAL ANNIHILATION - X-WIN VS TIE FIGHTER
AGE OF EMPIRES - COMMANDOS - NEED FOR SPEED III MOTOCROSS MADNESS - ULTIMA ON LINE ...
ARMAGEDDON - SALLE MULTI JOUEURS
50-52 BD DE MENILMONTANT 75020 PARIS
METRO PERE LACHAISE
RESERVATION SOIREES : 01 47 97 07 99
E-MAIL : ARMAGEDDON@SKY.FR
NOM :
PRÉNOM :
DATE
BEST PLAYER IN :
Stratégie
Action
Doom-like
Simulation
ARMAGEDDON
52, Bvld de Menilmontant
75020 PARIS
Tél : 01 47 97 07 99

Links LS'99

Mort sur le green

La simulation de golf, « hypra connue » outre-Atlantique, attend encore de trouver sa consécration sur nos rivages. En direct des greens américains, le dernier en date de la série des Links LS tente de nous convaincre des bienfaits du sport en chambre.

Tous les amateurs de golf sur PC connaissent la série des Links, classique et longtemps *leader* incontesté du genre. Pour faire face à la concurrence récente de titres plus « branchés », tel que Tiger Woods'99, les sportifs de chez Access Software avaient le choix entre deux stratégies : l'innovation à tout crin ou le retour aux sources. C'est cette dernière option qui semble très nettement avoir été privilégiée. En effet, là où Tiger Woods'99 cherchait à amener au golf virtuel de nouveaux joueurs peu habitués aux secrets du *swing* et du *pat*, cette nouvelle version de Links ne fait aucune concession à la modernité. Un classicisme de bon ton règne à tous les niveaux, et ce dès l'introduction, qui nous montre en vidéo, outre une bannière étoilée du meilleur effet patriotique, les plus beaux coups de joueurs qui, pour être anonymes, n'en sont pas moins très B.C.B.G. et présentent des tempes d'un gris fort rassurant. Suivent des tableaux de statistiques qui risquent fort de déclencher des migraines mortelles chez les néophytes : il vous faut choisir le parcours, vos clubs, le type de terrain, le temps qu'il va faire (force du vent, brouillard, etc.). Le choix de votre joueur se fait dans un panel « politiquement correct » : un relativement jeune, un relativement vieux, deux femmes, un Noir... Des caractéristiques, forces, faiblesses, coups et terrains favoris sont attribuées à chacun, mais vous pouvez aussi les customiser à votre goût. Ensuite, cinq parcours différents s'offrent à vous avec un choix de saisons fort sympathique ainsi qu'une myriade de modes de jeu. En outre, pour ceux qui souhaiteraient une immersion totale, deux CD contiennent des interviews de



Au bout de quelques heures d'énervement, vous arriverez à utiliser cette caméra pour viser. Juré !

Le choix de l'angle de tir (en bas à gauche) n'est certainement pas l'aspect le plus sympa du jeu...





Oui, bon, je sais, c'est pas glorieux mais je débute moi ! Essayez de faire mieux, d'abord !

Cette carte est à peu près le seul moyen de ne pas se perdre sur le terrain : à consulter fréquemment



Ces touristes en short commencent à m'énerver · y en a un qui va se prendre quelque chose dans les dents

Format C[illegible]
Éditeur E[illegible]
Sortie disponible
Prix env. 35[illegible] F
Genre simulation de golf
Config. mini. P133, 16 Mo de RAM, C[illegible] 2x, Win95
Config. recom. P2[illegible], 32 Mo de RAM, C[illegible] 4x
Version testée finale non packagée.
Problèmes rencontrés aucun



Le « traceur » qui permet de voir la trajectoire de votre balle n est pas un gadget inutile pour les débutants

joueurs célèbres et de propriétaires de parcours mythiques (Ndlr : Trop *cool*...). C'est parti, on met son pantalon à la Tintin et on se prépare à jouer du poignet.

Amateurs s'abstenir

Et là, les manchots feraient mieux d'aller faire un tour, parce que la compétition va être rude. À ma première partie, l'ordinateur a fini le parcours en cinq coups, alors qu'il m'en a fallu trente pour y arriver. Humiliant ! En revanche, l'interface est simple : au milieu, de l'écran, une grosse balle de golf. Cliquez dessus pour doser la force que vous voulez imprimer à votre coup et boum le joueur frappe. En bas, une barre des tâches vous permet de sélectionner des options intéressantes, comme une vue du trou à atteindre, un « traceur » qui vous montre la trajectoire de la balle ou un poteau mobile pour bien repérer la cible — ce qui n'est pas du luxe. Vous pouvez surtout choisir l'angle de rotation de votre joueur, histoire de le faire viser dans la bonne direction. Et là, problème : si le programme réorganise bien ses paramètres de tir selon l'angle sélectionné (un accès disque de cinq secondes en moyenne vous empêche de l'ignorer), votre joueur, lui, ne bouge pas.



Je ne connaissais pas l'origine de l'expression « Être sur le sable ». Maintenant, je sais.

L'avis de Rémy

★ *C'est sûr, la nouvelle mouture de ce classique des classiques, bien réalisé mais austère et difficile, ne va pas déclencher de révolution ni susciter des vocations à la pelle parmi les sportifs en herbe.*
★ *En revanche, tous ceux qui ont déjà transpiré sur des clubs, virtuels ou réels, vont apprécier l'efficacité, tant du gameplay que de l'I.A., qui arrive à mettre des vestes aux pauvres humains sans trop avoir l'air de tricher. Toutefois, juste un mot aux parents du bébé : le beau, ça n'est pas vulgaire. Pensez-y pour Links 2000.*



Lorsque vous approchez du but, cette grille se met en place. Le maître mot : subtilité.

Le contreavis de Sébastien

★ *D'accord, Links LS'99 est moins innovant que la version 98. D'accord, il reste quelque peu austère du fait de sa complexité. Mais je pense réellement que « l'amateur » qui se lance dans ce jeu est suffisamment motivé pour surmonter ces quelques désagréments et donc, découvrir la véritable richesse du jeu. Ce nouvel opus est toujours aussi complet et sa réalisation graphique n'a rien à envier aux autres productions du genre. Pour finir, je noterai l'évolution de l'interface (fini le tableau plein d'icones) au profit d'un menu bien pratique. Du tout bon...*



Bien que B.C.B.G., vos joueurs savent prendre des attitudes expressives lorsqu'ils perdent.

Pour savoir si on est bien dans le bon sens, c'est un peu embêtant : la balle finit souvent dans un arbre (rigolez pas...). De même, le dosage de la force du *swing* est très difficile : comptez de longues heures pour attraper le coup de main. Crises de rage en vue pour le débutant, qui ne risque pas d'être amadoué par les graphismes : en vidéo pâlichonne et immobile, c'est terne, tout comme le *look* de votre public. Le son n'a pas fait l'objet d'une attention spéciale non plus : choc du club contre la balle, applaudissements discrets en cas d'exploit... C'est sûr, les pros vont adorer le *challenge* que leur offre la partie, d'autant que le mode Multijoueur est particulièrement soigné : jusqu'à six joueurs, qui peuvent se succéder à la souris ou s'affronter *on-line*, grâce à un site dédié proche du Battle.net de Blizzard. Les autres, qui auraient voulu s'initier à ce beau jeu de plein air, risquent de rester à la porte ■

Rémy Goavec

HIT

Links LS'99

Graphisme	★★★
Son	★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★★

Les plus
- Variété des modes de jeu
- Très pro
- Mode Multijoueur

Les moins
- Graphismes ternes
- Peu convivial
- Manque de dynamisme

Carmageddon II

Carpocalypse Now

Octane 98 - A+

Revoilà le soft que vous n'oserez jamais aller revendre sous le manteau aux alentours du tunnel de l'Alma. La carrosserie a été repeinte mais Carmageddon II n'a pas changé d'un iota le fond de commerce qui avait fait le succès de son aîné. Tant mieux ?

Vous ne trouvez pas que ça sent le souffre ? Et c'est une odeur qui attire une certaine catégorie de personnes, prête à hurler son avis dès qu'on lui en laisse l'occasion. Tout ce qui lui faut, c'est l'embryon d'une raison. Alors inutile de tourner autour du pot, la controverse n'a pas sa place dans ces quelques lignes, il ne s'agit que d'un test. Carmageddon a beau taper là où ça fait mal, en considérant l'écrasement acharné des piétons et autres créatures comme l'un des beaux arts, tout là-dedans est « pour de rire ». Maintenant que nous sommes entre grandes personnes consentantes, passons aux choses sérieuses…

Bad Carma

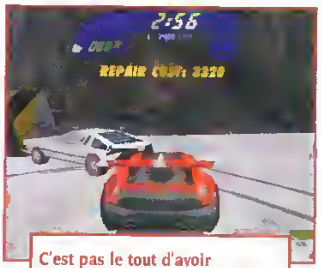
Légion sont les jeux avec lesquels on sait à quoi s'en tenir avant même d'en ouvrir la boîte Carmageddon II est de ceux-là. Il faut dire que le souvenir de son prédécesseur est encore tout frais dans les mémoires tant il avait (dé)effrayé la chronique, il y a un peu plus d'un an. D'accord, il s'est passé plein de choses depuis, mais citez-moi un *soft* qui, dans ce laps de temps, ait pris autant de liberté avec nos tabous et qui vous ait permis de vous dire . « C'est moralement discutable mais je me marre et après tout, ce n'est qu'un jeu. » Si l'éclate (dans tous les sens du terme) était au rendez-vous, on ne pouvait pas dire du premier Carmageddon qu'il bénéficiait du summum de la technique de l'époque. Gros pixels parce que pas d'accélération 3D, *sprites* un peu ridicules figurant les piétons, textures de décors simples… Autant d'éléments qui nous avaient plutôt fait rire jaune. Et ce n'est pas le *add-on* Splat Pack,



Piquee par une araignée radioactive votre caisse se met à grimper au mur. C'est l'effet Peter Parker.



Bouge pas, toi. Tu vas avoir droit à une liposuccion instantanée. Et arrête les sandwichs aux nouilles !



C'est pas le tout d'avoir la voiture de l'espion le plus célèbre du monde, faut aussi savoir s'en servir.



La vue inutile du jeu. Il va falloir faire installer un périscope comme dans la voiture de not'Fred Ou des annuaires.

Format CD-ROM PC
Éditeur SCI
Sortie vendredi 13 novembre
Prix env. 370 F
Genre course gore
Config. mini. P166, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, carte vidéo 2Mo
Config. recom. P200, 32 Mo de RAM, carte accélératrice 3D
Version testée : version finale anglaise.
Problème rencontré : aucun



Certains sauts vous incitent à entrer à la Nasa. Au département des testeurs de parachutes déficients.



Certains de vos adversaires ont de l'imagination comme celui-là qui a inventé la voiture à rouler dans les coins



Je connais deux hydrocéphales qui vont repeindre ma calandre dans moins de trois secondes. C'est pour leur bien.

permettant pourtant de gérer l'accélération 3D qui nous avait convaincus. Carpocalypse Now se devait donc de pallier toutes les carences du premier *soft* mais qu'on se rassure, les courses ont conservé leur principe. Ou plutôt leurs principes, car vous pouvez toujours gagner de trois manières. En cherchant à rallier le plus vite possible les différents *check points*, ce qui est proprement impossible car les secondes sont ici comptées au plus juste et vous ne bénéficierez pas de rabe. Optez alors pour la destruction impitoyable de tous vos adversaires, reprenant en Cyrano motorisé le principe du combat cessant faute de combattants. Et enfin, vous pouvez gagner en prenant le temps d'éliminer le quota de piétons indiqué en début de course. C'est vous qui voyez.

Chêne sanglant

On retrouve dans Carmageddon II la grande liberté d'action qui faisait l'intérêt majeur du *soft* d'origine. Elle se caractérise par la possibilité d'aller faire du hors-piste, attitude d'ailleurs implicitement encouragée par tous les bonus qui se cachent loin des axes de circulation. Il faut savoir être curieux. Et évidemment, plus c'est planqué, plus ça rapporte. Une grande partie du paysage peut être rectifiée à grands coups de pare-chocs mais il y a une certaine logique. Un arbrisseau vous abîmera légèrement la carrosserie avant de se coucher alors que vous irez vous écrasez en accordéon sur le tronc d'un chêne centenaire. Plus souvent que dans le premier se retrouve-t-on à jouer au funambule pour attraper une amélioration de la carrosserie ou un petit supplément de temps placé sur un rocher apparemment inaccessible. D'ailleurs, le comportement de la voiture en course a subi lui aussi un *lifting*. C'est toujours une savonnette et elle a tendance à foncer mais, avec un peu d'entraînement, on parvient à maîtriser la bête. D'autant plus que les petits mouvements de sa carrosserie, comme si elle était effectivement posée sur des amortisseurs, peuvent servir d'indices et éviter les surprises incompréhensibles. Il y a dans le jeu un bonus qui exploite bien cette déférence aux lois de la physique : l'énorme boule hérissée de pointes que vous baladez au bout d'une chaîne attachée à l'arrière. Vous ima- ▶



Avec l'argent que vous gagnez dans une course, dépossédez vos adversaires de leur véhicule. Bien fait pour eux.



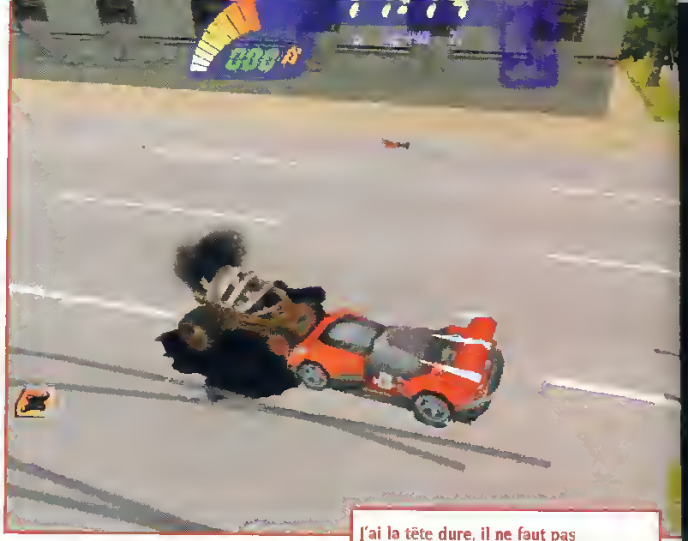
Comme disait la femme du gourmet, la gourmette : « S'il te plaît, éclate-moi un mouton » Chic et bab'.



Quand on vous dit que vous pouvez mettre votre caisse en miettes .. Rien que le devis, ça va faire bonbon.

L'avis de Xavier

Carmageddon II n'est pas une mauvaise suite car il apporte de nombreuses améliorations, tant au niveau technique que conceptuel. Le fun est toujours là. Mais voilà, il ne s'agit que d'améliorations et même si on peut le trouver bien mieux réalisé que le premier, il n'y a rien de franchement innovant là-dedans et c'est regrettable. Sans souhaiter une refonte totale du produit, on aurait peut-être pu attendre qu'il abandonne son côté « cartoon » pour devenir un soft vraiment méchant. Le III sera-t-il nécessaire ? J'en doute.

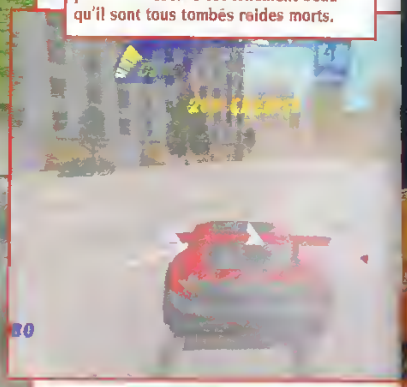


J'ai la tête dure, il ne faut pas me chercher. Et comme c'était le dernier de ces messieurs, ajoutez une course à mon palmares.



On dit de Carmageddon que c'est un plagiat du film *La course à la mort de l'an 2000* La, ce serait plutôt *Rollerball*.

Admirez l'effet de fumée. Oui, vous pouvez tousser. C'est tellement beau qu'il sont tous tombés raides morts.



Carmageddon II	
Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Potentiel inoxydable
- Très, très drôle
- Liberté totale

Les moins
- Parfois lent
- Carbone du 1er
- Hard-rock de m.

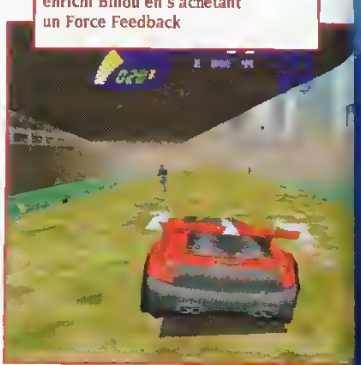
ginez le carnage parmi les passants ? Oui, je sais. Moi aussi j'en avais des petits frissons de bonheur anticipé. Certaines figures comme l'éclatage de doberman en dérapage ou l'encastrement de retraité dans un mur peuvent vous rapporter des thunes à condition d'être pratiquées avec goût et élégance. On peut être chauffard, tueur en série et artiste à la fois.

Caisse en kit

Par rapport au premier, Carmageddon II bénéficie d'un moteur graphique qui lui permet de gérer à la fois l'accélération 3D et les volumes en polygones. En clair, les pneus laissent échapper une fumée translucide en cas de freinage trop violent et votre voiture ne se contente plus de se plier sous un choc, elle perd des pièces qui iront atterrir plus loin sur la chaussée. Parfaite synthèse des deux techniques, vous pourrez voir votre pare-brise exploser en morceaux ainsi que les optiques de vos phares. Mais cette gestion de polygones est surtout appliquée aux piétons et aux hordes d'animaux différents (cerfs, éléphants, pingouins...) qui encombrent les trottoirs et qu'on peut enfin démembrer avant de les achever rageusement. Hélas, quand trois véhicules se retrouvent en mêlée ouverte, même un P400 avec carte accélératrice a du mal à suivre. Enfin, notons la disparition de Die Anna, le pendant féminin au pilote qu'incarne toujours le joueur : Max Payne. Un nom pareil associé à l'ambiance de Carmageddon, ça aurait fait tache. Alors quoi les p'tits gars du développement de Stainless, on s'dégonfle ? ■

Xavier Hanart

C'est sur ce genre de revêtement qu'on se félicite d'avoir enrichi Billou en s'achetant un Force Feedback



Bigben INTERACTIVE

FANATEC

Info web:
www.fanatec.com

GAME COMMANDER

DRIVER DE JEUX ET ACCESSOIRES

SIMPLIFIEZ VOS JEUX SUR PC

JOUEZ !



NE PERDEZ PLUS DE TEMPS !

Configurez tous vos jeux, calibrez et paramétrez tous vos accessoires sous windows 95 ou 98 et jouez directement. Ne passez plus votre temps à charger vos jeux et accessoires cliquez simplement sur votre partie et jouez!!!

BIGBEN S.A. Rue de la voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex FRANCE - Fax 03 20 67 57 99

Qu'est-ce qui est vert, avec des yeux globuleux, qui s'est cousu la bouche avec des élastiques et qui est aussi crétin qu'un testeur de Gen4 ?

[illegible] dans une terrible odyssée, le voilà de retour pour un long exode.

L'Exode d'Abe

Bouche cousue

Je hais les lézards. Déjà, tout petit, je leur courais après pour leur arracher la queue. Pas la peine d'appeler Brigitte Bardot pour lui dénoncer ces actes de violence gratuite. Contrairement à l'homme, lorsqu'un lézard perd sa queue, elle repousse. De plus, il n'en souffre pas puisqu'il lui arrive, lorsqu'un prédateur le chope par l'appendice «queutal», de la perdre volontairement pour échapper à son poursuivant. Voilà, vous savez tout de la vie de la queue du lézard. Je hais ces bestioles. Mon héros d'enfance, c'était Rahan…





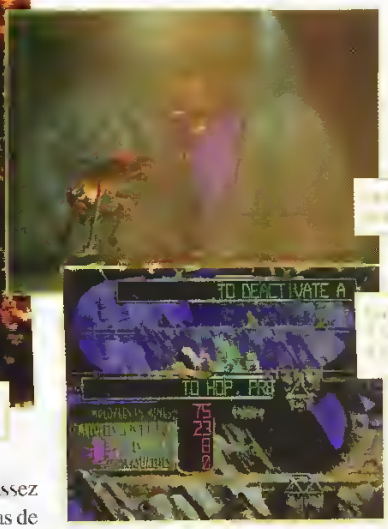
avec son fourreau en peau de lézard. Abe, s'il n'a ni queue ni l'habitude de flemmarder sur une pierre chauffée par le soleil estival, ressemble quand même furieusement à ces rampants. Sa race humanoïde, les Mudokons, sont donc des machins tout verts avec des yeux globuleux et des caoutchoucs pour tenir leur maxillaire inférieur. Pas vraiment ragoûtants, en somme. Pas vraiment intelligents non plus. Les Glukkons, ces saloperies au teint verdâtre, les ont réduits en esclavage. Encore une fois. Mais, aujourd'hui, l'heure est grave. Ces Glukkons fabriquent une bière à partir d'ossements mudokons. C'est fou où ça peut mener les lois du commerce. Abe va donc reprendre du service pour libérer les âmes perdues de





Format CD-ROM PC
Éditeur GT Interactive
Sortie décembre
Prix env. 3[illegible] F
Genre plates-formes
Config. mini. P[illegible], 16 M[illegible] de RAM, CD-ROM 4x
Config. recom. P166, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x





ses compatriotes et stopper la production de cet infâme breuvage.

C'est reparti pour un tour. Vous voilà arpentant les sombres échafaudages de l'immonde usine à bière. À première vue, c'est bien du Abe. À seconde vue aussi. Toujours en VGA 256 couleurs, le *soft* ne semble avoir ni évolué au niveau du graphisme, ni au niveau du jeu en lui-même. Abe dispose toujours de cinq bruitages pour s'exprimer, appelant ses compatriotes à le suivre ou les houspillant pour les réveiller du méfait de quelconque gaz hilarant. Ses mouvements sont également identiques à ceux du premier volet, à savoir s'accroupir, faire des roulades, sauter, s'agripper aux plates-formes, marcher, courir, marcher prudemment, bref, on n'est pas dépaysé pour un sou. D'échafaudage en échafaudage, de promontoire en promontoire, vous voilà lancé dans une vague campagne de délivrance de vos ch'tits amis.

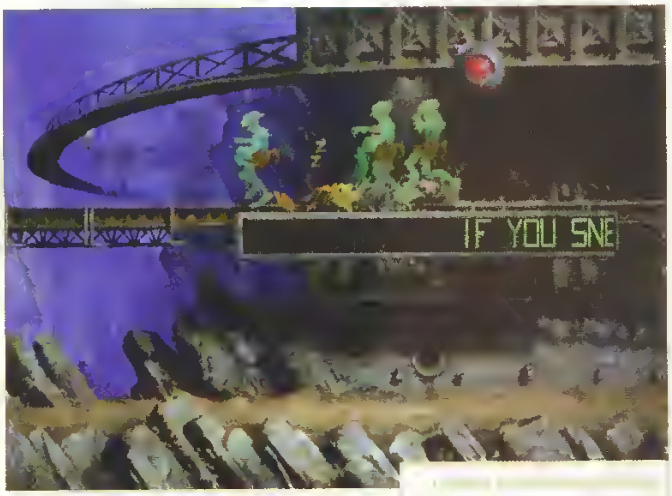
Encore et toujours, vous tirez des leviers, désamorcez des bombes, plongez dans des tubes de fer, passez dans des portes et faites tout un tas de choses qu'un Mudokon normalement constitué n'oserait pas imaginer, même dans ses pires cauchemars.

Quelques Glukkons vous tendront bien entendu des embuscades, voire vous tireront dessus, mais à force de marche lente, de triple axel-boucle piquée et de grandes mandales dans la gueule, vous réussirez à survivre. Les seules innovations viennent en fait de bestioles hargneuses qui vous mettront des bâtons dans les roues. Croa de neuf ? Et bien pas grand-chose finalement.

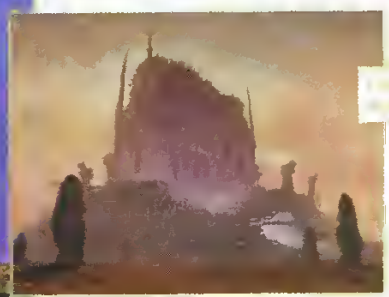
Mimi le lézard

Les bestioles, donc, sont sacrément nombreuses, et ce dès le premier niveau. Entre les Glukkons armés de fusils mitrailleurs, les clébards rose bonbon aux mâchoires impressionnantes, les Glukkoncoptères, c'est-à-dire des Glukkons à hélice, qui vous canardent d'en haut et les yeux rouges qui vous grillent en un éclair, voilà de quoi vous occuper un moment. Et rassurez-vous, il y en aura d'autres.

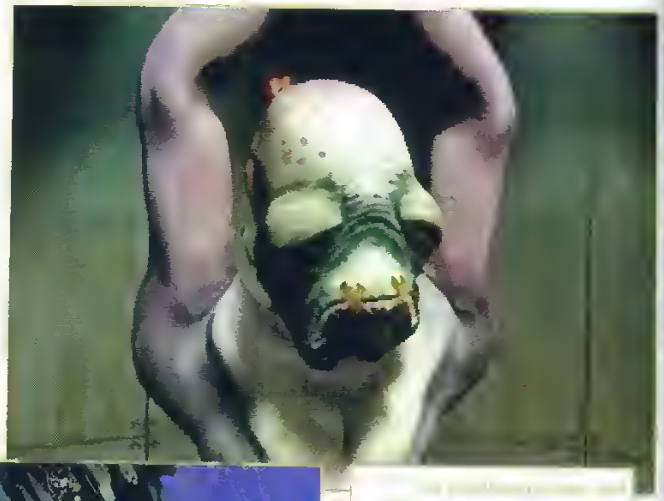
Dans tout cela, vous tournicotez, sautillez et j'en passe et j'en oublie, pour libérer vos petits camarades. Des portes « zoziosidérales » (comprenez des portes symbolisées par une ronde de zozios) les ramènent directement je ne sais où mais c'est par là qu'il faut les envoyer. Grâce à son pouvoir spirituel, Abe ouvre ces portes et les ▶







L'avis de Cedric









▶ Mudokons s'y précipitent un à un. Et zou, ils sont libérés. Magique, non ? Ce pouvoir que détient Abe lui permet également de prendre possession du corps de ses ennemis glukkons, pourvu que ceux-ci lui laissent le temps de finir sa formule magique. Mais tout cela, vous l'aviez vu dans le premier épisode.

C'est un peu là le gros souci de Abe. Son odyssée, si elle nous avait séduit par son originalité et son esprit bon enfant, devait rester à l'état d'odyssée. Nous la resservir avec le nom d'Exode, même avec de nouveaux niveaux et une durée de vie à peine plus importante, n'est pas vraiment ce qui se fait de mieux dans l'univers du jeu vidéo.

Un simple *add-on* ?

Bien oui, c'est la question que l'on peut se poser. Après de longues heures de jeu, on cherche encore les innovations techniques. Le coup du VGA 256 couleurs est d'ailleurs la pilule qui passe le moins bien. Mais arrêtons de se plaindre un instant. L'Exode d'Abe s'est affiné en humour, moins lourd et moins « caca-pront » que le premier volet. On rit franchement. Quant au plaisir du joueur, il est bien évidemment encore présent. La mayonnaise prend. L'avantage de Abe est également qu'il s'adresse à un très large public. Les mères s'amuseront de voir se trimballer cette étrange créature verdâtre, les pères essayeront de défier leurs enfants à « celui qui meurt le plus de fois », quant aux enfants, ils passeront des heures à libérer les Mudokons. Reste les *hardcore gamers*, les forcenés du jeu vidéo, qui n'y jetteront qu'un vague coup d'œil avant de se replonger sur un jeu un peu plus pointu. C'est d'autant plus dommage que les techniques actuelles auraient pu permettre de développer un exode d'anthologie. ■

Cedric Gasperini



L'Exode d'Abe

Graphisme	★★
Son	★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus

- Nouveaux ennemis
- Scènes cinématiques
- Sauvegardes

Les moins

- Graphisme pauvre
- Placements bizarres
- C'est un *add-on* ?


GAMESPOT
France
Action
Aventure
Course
Jeux de rôles
Stratégie
Simulation
Sport
Réflexion
Jeux en ligne
Vous avez
le droit
d'être impatient
www.gamespot.fr
Tous les jeux. Tout de suite. En Français.

Powerslide

Le retour de Mad Max

Casse-cou et têtes brûlées de tout poil, à vos claviers ! Powerslide, nouveau défi rugissant à la sécurité routière, a décidé de vous emmener froisser de la tôle sur les terres les plus inhospitalières d'Australie. Attachez vos ceintures, on démarre !



En Australie, même les *tagueurs* sont gentils et vous indiquent le sens de la course...

Il est loin le temps où les malheureux possesseurs de PC amateurs de courses de voitures étaient la risée des joueurs de console ! Bien loin l'époque où seuls quelques titres émergeaient d'une masse de produits médiocres et poussifs, aux voitures laides et aux décors sans détails. L'accélération 3D est passée par là et plus rien ne sera jamais pareil. Powerslide, fruit des cerveaux d'une joyeuse équipe australienne, en apporte une nouvelle et éclatante preuve. L'Australie n'a visiblement toujours pas procédé à cette réforme du permis de conduire à laquelle appelait Mad Max ! Explorons un peu. Au départ de cette course, justement sous-titrée « Fabriquez votre propre putain de route », huit allumés du volant, tous plus graves les uns que les autres, s'apprêtent à s'affronter. Et il faut voir dans quelles bagnoles ! Les dix bolides différents proposés par Powerslide ont comme un petit air de bricolé maison qui inspire tout de suite confiance, genre « vivre vite, mourir jeune » ! Les personnages ne valent guère mieux : visages couturés, tatoués, *piercings*... tout ce petit monde est très *trash* et ne représente pas l'idéal de l'auto-stoppeur. C'est certain, on l'a compris au premier coup d'œil, le réalisme n'a pas été le souci premier des auteurs. Ce jeu n'a rien à voir avec une belle et sérieuse simulation. Le seul enjeu est de s'éclater à fond. Pas de réglages savants, donc, puisque vous n'avez le choix qu'entre vos persos, votre voiture et le type de course – championnat, contre la montre, circuit customisé...

Allumés du volant

Ici, le choix d'un personnage n'est pas un simple gadget : chacun de ces affreux a sa personnalité (les filles ne sont pas oubliées, rassurez-vous) et son style de conduite, plus ou moins allumé et agressif. Bien choisir son perso est donc une des conditions *sine qua non* de la victoire ! Vous commencez obligatoirement au niveau Débutant. Et c'est une bonne

Ahh ! Foncer au milieu des Mesas couvertes de sable... Ça ne vous rappelle pas Tatooine ?



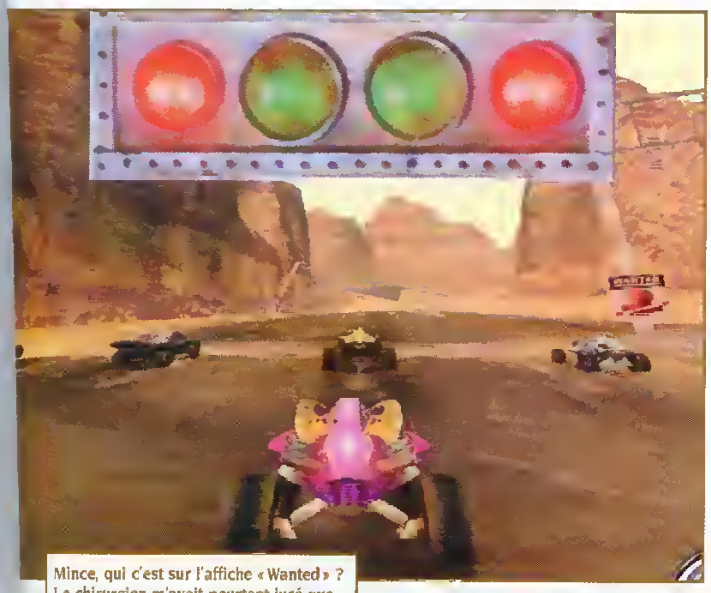
Attention, gamelles en série : cette terre battue est plus glissante que du verglas de Noël !





Un des premiers *challenges* du jeu : franchir le gouffre, également baptisé « gamelle au fond du canyon »

Format CD-ROM PC
Éditeur GT Interactive
Sortie disponible
Prix env. 300 F
Genre course automobile
Config. mini. P166, 32 Mo de RAM, CD-ROM 2x, Win95
Config. recom. PII, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, 3dfx
Version testée : finale anglaise.
Problèmes rencontrés : quelques bugs graphiques.



Mince, qui c'est sur l'affiche « Wanted » ? Le chirurgien m'avait pourtant juré que j'étais méconnaissable !



Telle la voiture de Spider-man, votre petit bolide grimpe aux murs. Et aux plafonds ? Pas encore.



J'ai voulu faire le malin par le ch'tit raccourci, je vais pouvoir aller perdre trois tours en bas.

chose, car même les plus chevronnés commenceraient vite à faire la tête. Dès le début de la première course, située en plein désert, on est frappé par la beauté du décor, du moins si l'on possède une 3Dfx. Entièrement en 3D, composé de dunes, d'arches, de tunnels, il bénéficie d'effets de lumière particulièrement réussis (impossible de ne pas craquer devant le soleil se couchant sur Devil's Elbow). Il ne faut pourtant pas rêvasser trop longtemps : le feu passe au vert et vos adversaires démarrent, vous aspergeant gentiment d'une gerbe de sable au passage. Là, deuxième bonne surprise : la prise en main de la voiture ne pose aucun problème. Pour une fois, ceux qui ne veulent pas investir dans un volant vont pouvoir profiter à plein d'une course de bolides, sans finir systématiquement dans les décors. Non pas que le circuit soit facile, loin de là. S'il y a une once de réalisme dans ce jeu, elle se trouve bien dans les réactions de la voiture par rapport à la nature du sol. Le sable dérape, crisse sous vos pneus avec un bruit d'une vérité surprenante, la terre battue est une vraie patinoire, sans parler de la neige ou du sol, si sec qu'il se craquelle devant vous.

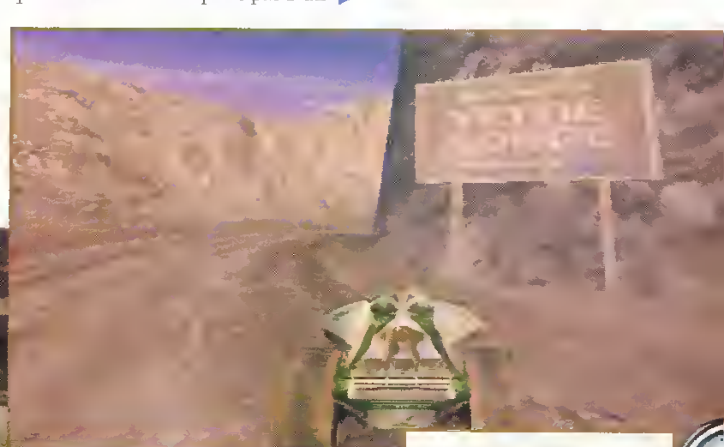
Chemins de traverse

Avec les seules touches du clavier, la voiture vous obéit au doigt et à l'œil : la durée de votre pression commande l'ampleur du virage, les accélérations ne sont pas saccadées, bref, un plaisir. Le moteur 3D de Powerslide rappelle celui de Jedi Knight, et c'est tout juste si on ne s'attend pas à voir des Stormtroopers traverser la piste.

On traverse des villes fantômes, des lits de rivière asséchés... C'est finalement cette 3D intégrale qui fait l'originalité du jeu, comparé à un POD, par exemple. Comme l'indique son nom (*slide*, « dévier »), Powerslide permet de quitter la piste à tout moment. Tous les décors « existent » réellement et peuvent être traversés, et jamais vous ne verrez « Wrong way » s'afficher à l'écran. Vous pourrez ainsi trouver un raccourci inédit et griller la première place à un adversaire mieux équipé, ou tout simplement vous amuser à faire n'importe quoi en toute impunité. Possibilité que l'ordinateur ne se prive pas d'uti- ▶



Quand je vous parlais de conduite agressive, ce n'était pas un vain mot. De tout façon, c'est des méchants !



Population, six habitants. Si ces bouseux voyaient la nana dans le *buggy* rose, ça repartirait en flèche !



Powerslide n'a que peu de circuits mais vous permet de les admirer à toute heure du jour et de la nuit.



Devant un tel coucher de soleil, je n'ai pas pu résister. La compétition n'est pas tout dans la vie !

L'Avis de Rémy

★ *Pour la première fois, une course automobile ne m'a pas fait*
★ *pousser des hurlements de rage devant mon incapacité*
★ *à contrôler mon véhicule, la prise en main de Powerslide se faisant immédiatement et facilement. Alors, c'est vrai, le réalisme en prend un coup mais on est clairement là pour s'amuser, au milieu de décors superbes qui plus est. La totale liberté que nous accorde Powerslide en fait un incontournable pour les amateurs de vitesse, même s'il est vrai qu'on aurait pu nous offrir plus de circuits. Personne n'est parfait !*



Le tableau de bord est reduit à sa plus simple expression : ça repose de la F1 !

▶ liser : dès que vous aurez atteint le niveau 2, vous allez voir réapparaître devant vous des adversaires dont vous aviez oublié l'existence, dévalant la pente d'une dune sous votre nez.

Impunité totale

De ce fait, tout comme les deux roues de Motocross Madness, vos petits bolides sont totalement invulnérables et sortent indemnes des pires accidents, comme tomber au fond d'un canyon, par exemple. Vous pourrez donc sauter un précipice dont le pont s'est malencontreusement effondré, rouler sur le flan d'un barrage désaffecté ou rebondir de quatre mètres sans que vos pneus ou votre suspension ne s'en plaignent. Les possesseurs d'un volant Force Feedback vont en avoir pour leur argent ! D'autant que les gamelles sont spectaculaires (attendez de voir votre bagnole faire des tours de toupie sur le toit) et généralement méritées. Alors, que reprocher à Powerslide ? En premier lieu, le nombre restreint de pistes à affronter (une dizaine), même si la possibilité de le faire à différentes heures tempère ce reproche. Ensuite, le *design* des voitures et de leur pilote, s'il est d'un mauvais goût réjouissant, n'a pas fait l'objet du même effort que celui des décors. Enfin, le mode Multijoueur, qui autorise jusqu'à dix joueurs en réseau, ne permet pas aux moins bien lotis de jouer à deux en écran *splitté*, ce qui est dommage. Petits reproches, certes, mais qui limitent la durée de vie d'un jeu, à part cela, totalement jubilatoire ■

Rémy Goavec

L'Opinion de Cedric

★ *Bonne petite surprise que*
★ *ce Powerslide. Certes,*
★ *les sensations de conduite ne sont pas des plus réalistes, les circuits offrent rarement de véritables surprises et on en vient à un petit effet de lassitude au fur et à mesure des courses. Mais Powerslide est un de ces jeux qui ravissent les plus jeunes, et qui offrent quelques heures de plaisir au pilote chevronné. De plus, la liberté de parcours donne souvent envie, surtout en Multijoueur, de jouer les filles de l'air plutôt que de se astreindre à suivre la route. A découvrir en famille.*



Très pratique, la petite bande qui vous situe dans la course. Là, je suis dernier, mais ne le répétez pas !

Ne sautez pas aux conclusions : je ne suis pas sorti de la route, ma voiture fait un somme, nuance !



Le parcours de la mine desaffectée est l'un des plus difficiles. Revisez le code de la route avant !

Powerslide	
Graphisme	★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★

Les plus
- Décors 3D
- Sons exceptionnels
- Prise en main

Les moins
- Pas de musique
- Durée de vie limitée
- 3Dfx vivement recommandée

GRAND PRIX LEGENDS • LE MAÎTRE DES ÉLÉMENTS • KKND 2 • LE CINQUIÈME ÉLÉMENT • X-FILES











Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés CD-ROM de votre choix : jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc. ainsi que le hardware PC*, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au 3617 POINT et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**

Plus de 350 titres disponibles

Dune 2000 . iF-A/18E Carrier Strike Fighter . Need For Speed 3 . NHL 99
Chine, Intrigues dans la Cité Interdite . Tiger Woods 99 . Urban Assault
Monaco Grand Prix 2 . Rayman for Ever . Commandos . Wargames
Army Men . NHRA Drag Racing . M.A.X. 2 . Heart of Darkness
Team Apache . Sentinel Returns . Moto-cross Madness . Unreal
Final Fantasy VII . M1 Tank Platoon 3 . Football Manager 98
Black Dahlia . X-Com Interceptor . Forsaken . Fallout . Incoming
Redline Racer . Starcraft . Armor Command . Quake 2
Dark Omen . Ia 2 CV . Encyclopedia Britannica . etc

Hardware

Casque & Micro Altec Lansing . AMD K6 2 300 Mhz
Carte Ati Xpert@Play AGP 8 Mo . Carte 3DFX 12 Mo
HP Ac'S 48 PowerCube + . Formula One Thrust Master
Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro
US Robotics Messages Plus 56000 . Zip 100 Mo
Disque dur 4,3 Go UDMA . Mémoire 64 Mo SDRAM

Sans CB, Ni Chèque

3617 POINT

H31 RC 393307855

Qu'il est bon de tomber, de temps à autre, sur un petit jeu sans prétention. Quand, en plus, ce petit jeu a bénéficié d'une réalisation [illegible] graphisme [illegible] et d'une jouabilité sans faille, on exulte. Shogo est donc un jeu exultant.

Format CD-ROM PC
Editeur Monolith/Microïds
Sortie disponible
Prix env. 350 F
Genre *quake-like*
Config. mini. P166, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95
Config. recom. P233, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Carte 3D, Win95

Shogo

Goldorak GO !

Et pour ce qui est d'exulter, avouons que la période de Noël s'y prête plutôt bien. Et hop, un cadeau par-ci, et hop, une dinde aux marrons par-là, et hip, une bouteille de champagne, et hop, une bûche au chocolat, et beurp, une crise de foie... Monolith, sympathique auteur du sympathique Blood, nous explique sympathiquement comment soigner radicalement toute crise de foie par simple extraction de l'organe douloureux. Ajoutez à cela un monde façon Japanim du genre Goldorak fricote avec les Cavaliers sur le Zodiaque, et vous obtiendrez Shogo. Dans une ère où les voyages spatiaux sont un peu comme nos balades en bagnole le dimanche, deux factions armées s'affrontent. D'un côté, les gentils. De l'autre, les méchants. C'est en tout point original. Vous êtes Sanjuro, sorte de chevalier rebelle des temps modernes. Certes, vous bataillez pour les gentils mais vous avez tendance à n'en faire qu'à votre tête. Entre nous, on peut difficilement faire plus simple. Mais attention, simple ne veut pas forcément dire simpliste. Sous son aspect classique, Shogo sort du lot grâce à de nombreuses innovations, tant techniques que scénaristiques.

Tout commence par un appel de votre supérieur. Celui-ci vous envoie chercher noise à l'ennemi. Et zou, vous voilà plongé dans le corps de métal d'un robot géant, du genre Goldorak. Cette partie du jeu s'apparente pourtant plus à un *quake-like* qu'à un *mechwarrior-like*. En effet, vous n'aurez à gérer que votre énergie, votre armure et vos munitions. Pourtant, tout est différent vu de ces machines infernales. Les humains ont la taille d'une fourmi et leurs os craquent lorsque vous marchez dessus, tandis que les tanks et autres camions ressemblent à des Majorette™.

Quand l'action vous demande d'investir une prison ou encore un quar-



[illegible] arme nucléaire [illegible] avantages et [illegible] défauts [illegible] ne reste rien de vivant après coup mieux vaut ne pas rester à côté



[illegible] agressivité voilà la tronche du boss de fin Entre nous ce n'est pas [illegible] ndre

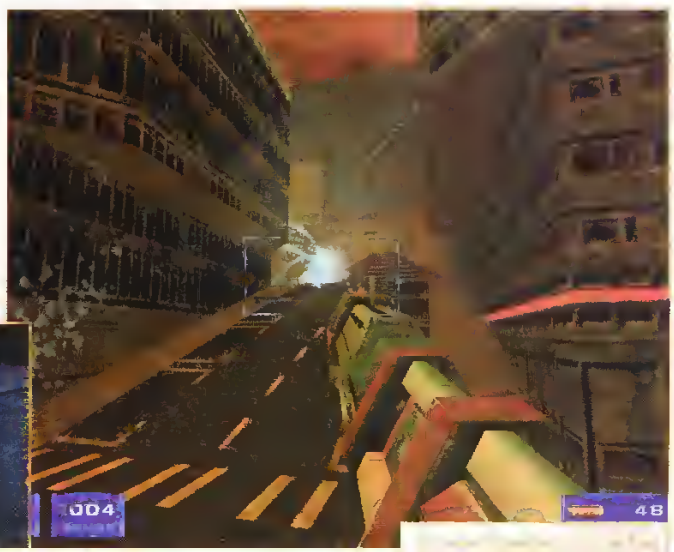


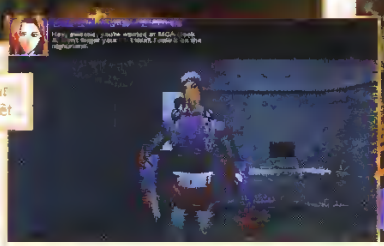
Tout se transforme rien ne se perd Une loi universelle que vous aimez mettre en pratique



Il faut avoir l'œil partout les ennemis sont plus intelligents qu'on pourrait le croire







tier général ennemi, vous laissez votre gros robot en plan et partez à pied à travers tout un dédale de couloirs pour flinguer gardes, robots de sécurité ou même civils (pas de témoin). Comble de l'horreur, alors que vous partez libérer votre petite amie des mains de gros méchants sanguinaires, une femme et sa fille se retrouvent prises entre deux feux... Peu de chance pour que la mère y survive... et la fille ? C'est à vous de voir mais a-t-on vraiment le cœur à flinguer une adorable gamine prostrée et pleurnichant devant le corps inerte de sa génitrice ? (Ndlr : Notre Gasperoche est un poète. J'adore la finesse des qualificatifs qu'il attribue à la gent féminine...)

Bref, Shogo vous présente deux jeux en un. Et le moins que l'on puisse dire est qu'il ne fait pas dans la dentelle. Côté Goldorak, vous parcourez les landes sabloneuses de planètes bostiles ou encore des villes entières (en sautant parfois d'immeuble en immeuble !) en ravageant les Golgoths ennemis, les véhicules ou les humains qui se mettent en travers de votre passage.

Cornofulguuuuuur !

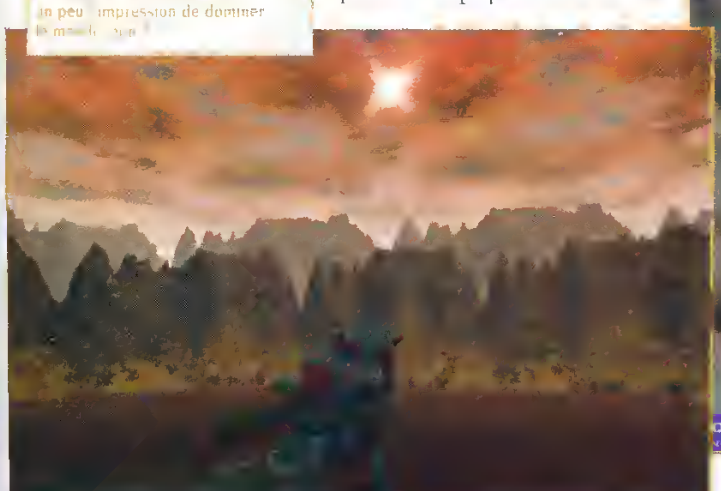
Pour cela, tout un tas d'armes s'offrent à vous. Le sabre laser, certes, mais aussi le fusil à plasma, le laser, le lance-grenades, le fusil (qui a la particularité de pouvoir zoomer pour shooter un ennemi éloigné), le lance-roquettes ou encore le lance-missiles nucléaire. Que du bon ! Les pièces de métal giclent dans tous les sens, les impacts se répercutent contre les bâtiments, les voitures, les arbres ou les pancartes s'éparpillent en débris..

Autant dire que vous ne faites pas dans la cuisine allégée.

Côté ch'tit bonhomme à pied, le couteau, les deux flingues, le fusil à pompe, la mitrailleuse, le fusil d'assaut (qui a aussi la particularité d'avoir un *zoom* façon *sniper*), le lance-grenades, le fusil à plasma, le lance-baballes explosives ou encore le lance-roquettes vont vous permettre de tout péter.: corps et biens ! Le sang gicle sur les murs, les enne- ▶







L'avis de Cedric

★ ...en de bien revolutionnaire dans ce Shogo-la (he, hé, hé).
★ ...ême les innovations comme l'effet sniper, le scénario évolutif
★ ...encore le mélange Goldorak/Quake à pied ne sont pas
★ ...xtraordinaires. Pourtant, la sauce prend formidablement bien.
★ ...se passionne a éclabousser les murs ou à ravager une salle de
...ureau. La jouabilité et le graphisme sont soignés et ne souffrent
...aucun bug, bref, tout est reuni pour donner du plaisir au
...oueur. C'est ce qui compte le plus et de nombreux développeurs
...ient tendance à l'oublier. Shogo répare ces ecarts.



...Voilà un R... comme un autre de s'envoy... sir gaiement



Les Critical Hits sont doublement efficaces. Ils enlèvent plus de vie à vos ennemis et vous en redonnent un peu

Le contravis de Cédric J.

★ ...on avis n'... pas s'éloigne
★ ...celui de mon frère-ennemi
★ ...édric. Pourtant je ne
★ ...age pas du tout son
...thousiasme! Il est vrai que
...action est au rendez-vous,
...jouabilite exemplaire,
...des effets de lumiere jolis
...ut plein accompagnent
...acun de vos tirs a l'arme
...rde . Seulement voila,
...fallait qu'on s'emballe
...chaque fois qu'un jeu
...pose une realisation
...ecte, tous les jeux
...eraient des hits, et nous
...aurions plus aucune
...abilite. Alors c'est bien,
...ais ça n'apporte rien
...nouveau. Point barre

▶ ...mis se démembrent, les caisses de bois explosent, tout comme les tables, les palmiers ou encore tout un tas d'éléments du décor. Point de vue interactivité, on est servi !
Autre bonne nouvelle, le scénario est évolutif. Selon les choix que vous ferez (obéir ou non à votre chef), les niveaux s'étaleront ou ne s'étaleront pas dans tous les sens. Bref, si une base est commune, plusieurs possibilités d'évolution s'offrent à vous.

Simple et bon

Le graphisme, même s'il ne casse pas trois oreilles à un lapin, est soigné. Les parties Goldorak dans la ville sont même très réussies. Mais s'il n'atteint pas des sommets, il faut avouer qu'aucun *bug* graphique n'est à signaler. Pas le moindre. Et ce malgré la gestion 3D de nombreux éléments. C'est assez rare pour être souligné. Pour ce qui est de la jouabilité, Shogo s'inscrit comme l'un des tout meilleurs *quake-like*. On virevolte, on saute, on s'accroupit, on fait un demi-tour fulgurant en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire (ou le lire dans votre cas). Un *must*.
Et n'espérez pas que vos ennemis attendent leur mort tranquillement. Ça se sauve, ça se planque, ça vous tend des pièges, ça panique dès que ça se fait sniper... L'intelligence artificielle est excellente, elle aussi !
Le Multijoueur ? C'est possible, et il est assez jouissif de *sniper* vos petits camarades de jeu du haut d'un immeuble ! Finalement, sans rien apporter de révolutionnaire, Shogo est le *quake-like* que tout le monde devrait avoir chez soi. Certes, sa durée de vie est un peu courte. O.K., son scénario ou encore son graphisme ne sont pas extraordinaires. Ouais, les niveaux n'ont rien d'exceptionnel tant dans leur construction (on a parfois tendance à se paumer) que dans leur élaboration (pas de passages secrets ni de niveaux cachés). Mais cette simplicité est exploitée au maximum. Ajoutez à cela une jouabilité sans faille, deux jeux différents, un scénario évolutif et une interactivité extrême avec les décors, voilà la bonne surprise de Papa Noël qui vous procurera de nombreuses heures de plaisir ■

Cedric Gasperini



Bon pour la serrer la main ça va être bea... plus difficile maint...



Hey regardez ... chaud ... fun

...e assaut est de loin l'arme plus utile. Il ne laisse aucun rep... adv...



Shogo	
Graphisme	★★★
Son	★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Scénario évolutif
- Deux jeux en un
- *Fun*

Les moins
- Pas tres difficile
- Classique
- Pas de Wookie



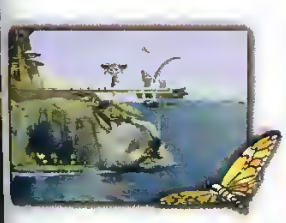
Cette créature vivante est vraiment unique.
Elle bénéficie du patrimoine génétique de ses parents.
Elle va grandir, s'épanouir et aura à son tour des enfants.
Mais pour l'instant, elle a constamment besoin d'amour et d'attention.



Cette créature vivante est vraiment unique.
Elle bénéficie du patrimoine génétique de ses parents.
Elle va grandir, s'épanouir et aura à son tour des enfants.
Mais pour l'instant, elle a constamment besoin d'amour et d'attention.

Le logiciel de vie artificielle le plus abouti.

creatures 2™



Eduquez les Norns et aidez les à devenir autonomes

Ils vous feront rire.
Ils vous feront pleurer.
Ils vous feront penser.



Utilisez les étranges machines du monde d'Albia pour croiser et créer de nouvelles espèces

Pour plus de renseignements : 08 36 68 18 11 www.creatures2.com

2,23 F/minute

MINDSCAPE® ENTERTAINMENT

CYBERLIFE

CyberLife® est une marque déposée de CyberLife Technology Ltd. Creatures™ est une marque de CyberLife Technology Ltd. Creatures 2™ est une marque de CyberLife Technology Ltd. Toutes les images et logos sont des marques de CyberLife Technology Ltd. ©1998 CyberLife Technology Ltd, tous droits reserves. ©1998 Mindscape, Inc. Mindscape est une marque déposée et le logo Mindscape est une marque de Mindscape, Inc. Tous droits reserves.

Distribué en France par EIDOS

Moto Racer 2

Vitesse et précipitation

Rouler sous la pluie battante sans se mouiller ? Se rétamer dans la joie et sans douleur ? Faire du 240 sur des circuits bucoliques et variés ? Y a pas à dire, faire de la moto sur PC, c'est presque mieux que dans la réalité.

Format CD-ROM PC
Éditeur Electronics Arts
Sortie disponible
Prix env. 370 F
Genre simulation/arcade (1)
Config. mini. P200, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x
Config. recom. PII-266, 64 Mo de RAM, 3Dfx 2

Version testée : version bêta.
Problèmes rencontrés : ralentissements sur certains circuits, bugs d'affichage, cartes TNT et Riva non supportées.

Pour avoir sorti de l'ornière les simulations de motocyclettes, Moto Racer est devenu une référence. Véritable pionnier en son temps, notre incontournable remet son titre en jeu, mesdames, messieurs, il n'a peur de rien et il le prouve ! Mais approchez plus près, mesdames et messieurs, (non pas si près, aïe, mes pieds !) car vous avez devant vous la suite du plus fameux jeu de moto sur PC, qui, il y a deux ans encore, faisait rage sur le Net !



Michelin, Redskins, Yamaha... les *sponsors* ne vont pas être decus : on voit leurs noms sans arrêt.

Pleins gaz

C'est donc avec entrain que j'installe la version testable de Moto Racer 2. En quelques instants, la bête est sur ma bécane, prête à tourner. Première surprise, qui n'en est pas réellement une : l'interface est presque identique à celle du premier *opus*. Tiens, deux modes sont désormais présents : Arcade et Simulation. Ainsi donc, Delphine Software lorgne sur Castrol Honda ? Pari risqué puisque ce dernier n'était vraiment pas à la hauteur de nos espérances et que LA simulation de moto sur PC reste à faire (Superbike risque fort de l'être). Pour commencer en douceur, je me lance dans un championnat sur route en mode Arcade. Côté intelligence artificielle, j'opte pour Médium. Une demi-heure plus tard, je termine second du championnat. Ça alors ? Constatation : le mode Arcade ressemble beaucoup à Moto Racer : on ne tombe pas en percutant les bas-côtés, on se contrefiche des trajectoires et on essore la poignée comme un furieux : ça passe (quasiment) tout le temps ! Seule petite différence, les graphismes bien sûr, qui ont été enrichis, ainsi que la vitesse : les bolides foncent comme des fusées et sont dotés d'une accélération hallucinante. Alors d'accord, c'est *fun* et rapide mais le jeu est du coup très facile. Je tente la même chose mais en cross...



Cette vue n'est évidemment pas disponible en pleine course. Mais juste durant le *Replay*.


Contrairement à Superbike (prévu en janvier), après une chute, on se retrouve instantanément sur sa moto prêt à repartir.


Les projections sont légion : sable, terre, eau, neige, etc. Elles ne gênent cependant pas du tout le pilotage.



Les motos penchent largement moins que dans le premier Moto Racer . c'est assez desagréable



Comme dans le premier *opus*, les motos sont définies par une adherence, une accelération, une vitesse de pointe et un freinage

Et là, c'est la déception... Les motos souffrent d'une inertie importante et donne l'impression de rouler sur Jupiter C'est simple, il est presque impossible de les faire décoller et lorsque c'est le cas, on peut même modifier leur trajectoire en plein vol Passons pudiquement sur les bosses anguleuses et sur le bruit des moteurs qui n'a plus rien à voir avec celui de Moto Racer 1. Bref, les courses de motocross ressemblent à des rencontres d'enclumes sur roues équipées de moteurs de tondeuse à gazon. On aurait sans doute été plus indulgent si Motocross Madness n'était pas sorti. . Eh oui, lui au moins proposait de vraies bosses, une inertie idéale et un *fun* inégalé. Dommage que l'équipe de Delphine n'en ait pas pris de la graine car leur partie cross n'est pas convaincante.

La vue guidon est spectaculaire mais peut s averer très risquee pour votre moniteur et votre clavier (beuarrhh).



Tel un chevalier sur sa fière monture, je prends un depart magnifique accroche a mon destrier d'acier loui, les chevilles ça va .)



Dérapages (in)contrôlés

Heureusement que les courses sur piste sont réussies, du moins en mode Simulation. Car en Arcade, c'est amusant quelques heures, mais pas plus. Il est effectivement plus gratifiant de remporter des victoires grâce à de bonnes trajectoires, des freinages idoines et une bonne maîtrise de la machine, que grâce aux réflexes. Cependant une précision doit être faite. Moto Racer reste Moto Racer : on est loin d'un simulateur digne de ce nom. Certes, l'inertie des bolides est plutôt respectée et le pilotage est assez fin mais le petit côté arcade du jeu a été conservé et c'est tant mieux. Cela dit, en mode Simulation, la moindre collision avec un bas-côté entraîne une chute et fait évidemment perdre de précieuses secondes. Alors c'est vrai que les innovations ne sont pas flagrantes et restent essentiellement visuelles : décors, modélisation des engins, pilotes qui se déhanchent dans les virages et autres animations sont très plaisants. Et comme d'habi- ▶

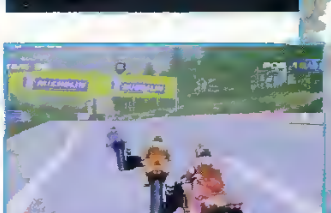


Un temps pourri

Il est désormais possible de courir par tous les temps : clair, embrumé, nuageux, pluvieux, neigeux ou nocturne. Il faudra adapter sa conduite ! Les sols sont effectivement largement plus glissants lorsqu'ils sont recouverts de neige. Gare aux gamelles !











En course individuelle, on commence systématiquement dernier. Ça ne pose pas trop de problème à 12,. Mais à 24 !



Grande première : on peut jouer à quatre joueurs sur le même ordinateur et ça réserve de franches parties de rigolade ! Excellent !

L'avis de Luc-Santiago

Certes on l'attendait avec impatience. Youpi, youpla, les courses sur piste sont réussies ! Beuh, la partie cross est sinistre et le contrôle des motos, très orienté arcade... Moto Racer 2 est donc une demi-déception, ou plutôt un demi-succès : si la réalisation est honorable et l'animation toujours aussi rapide, les innovations sont bienvenues mais pas transcendantes : une gestion des intempéries, un mode Simulation (enfin, j'appelle ça de la « simularcade »), trente circuits et une modélisation améliorée des bécanes.



Les effets de *lense flare* sont décidement trop prononcés et gênent considérablement la visibilité

tude, l'animation est rapide et s'adapte à tous les types de configuration. Un Pentium 200 et une 3Dfx permettent notamment de bien profiter du jeu.

On retrouve un élément implémenté depuis longtemps dans les simulateurs automobiles : la gestion des intempéries (voir encadré page précédente). On peut ainsi battre des records de vitesse par tous les temps ou presque mais surtout faire de belles glissades sur la neige. L'intelligence artificielle a été réglée honnêtement et propose trois niveaux de difficulté. Comme dans le premier, le Médium réserve un bon *challenge* tandis qu'en Facile, les adversaires ne lâchent pas le premier. Un petit reproche cependant sur le manque de surprise : les pilotes ne font jamais d'erreurs, prennent toujours les meilleures trajectoires et ne tombent que si le joueur les percute. Cela peut certes entraîner de monstrueux carambolages mais il est dommage que l'intelligence artificielle soit infaillible

Comme dans Motocross Madness, un éditeur de circuits est fourni avec le jeu et permet de laisser libre cours à sa créativité artistique ! Des librairies de décors permettent de choisir un type d'environnement et de tracés, puis on peut ensuite déformer tout cela à volonté : corser les virages, ajouter des élévations ou des dénivelés, etc. Et surtout, on peut tester son circuit quasiment à n'importe quel stade de création.

Question durée de vie, on ne pourra pas se plaindre cette fois-ci : 30 circuits piste et cross sont disponibles et peuvent être parcourus en championnat (cinq !) ou en course individuelle. Les tracés de pistes sont tous bien étudiés et vraiment réussis. Ceux de cross sont en revanche peu intéressants, cette partie du jeu étant indubitablement ratée.

Au final, Moto Racer 2 n'est pas le vainqueur annoncé mais reste un gentil jeu de moto. ■

Luc-Santiago Rndriguez



Ouf, pour une fois, je suis fort heureux de déraper sur de la neige. Il eut été effectivement dommage que le temps n'ait pas d'effet sur le sol.

Moto Racer 2

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★

Les plus

- Tous circuits accessibles
- Intempéries
- Modélisation motos

Les moins

- Partie cross sans intérêt
- À cause de Motocross Madness
- Une seule marque : Yamaha

L'encyclopédie imbécile de la moto



Les motards connaissent tous les BD du *Joe Bar Team* décrivant une bande de fous du guidon aux prises avec la police, les moteurs trafiqués et les automobilistes. Eh bien les auteurs de ces joyeuses histoires remettent ça avec *L'encyclopédie imbécile de la moto*, où ils taillent de soigneux costards aux motards : on les dépeint vantards, irresponsables, frimeurs mais irrésistiblement sympathiques. Un excellent complément au jeu ! L'Encyclopédie imbécile de la moto - Bidault/Bar 2 – Vents d'Ouest – 68 F.



Observez bien les personnages qui jalonnent les circuits : ils sont parfois animés. Mais inutile d'essayer de les renverser !

pour
29 F
seulement

Le Hors-série

5 démos jouables

+ 1 CD-Rom



Jouez et gagnez

la 3 millionième PlayStation Collector

et des centaines de jeux

Fonctionne avec ou sans ordinateur

OLI

Avec Sm

l'Internet deviet

NOUVEAU
SmartMemory "Pro" V90
1152,57F HT
1390F TTC

Haut-parleur, son de qualité

Mini disque dur électronique SmartMedia Card®



Ecran LCD

Clavier Total Control

8 témoins lumineux

Avantages du clavier Total Control

- **Ecoute directe des messages sur le SmartMemory.**
- **Passage direct en mode mains libres.**
- **Consultation du répertoire téléphonique et appel automatique.**
- **Reprise de la ligne si le modem décroche avant vous.**

Avantages du SmartMedia Card®

- **Importante capacité de stockage :** 4 Mo, 8 Mo ou plus.
- **Interchangeable :** utilisation possible de plusieurs cartes.
- **Minuscule :** presque 3 fois plus petite qu'une carte de crédit
- **Confidentielle :** la carte retirée, vos informations sont protégées.

Avantages de l'écran LCD

- **Indication sur la nature de la réception de fax, E-mail ou messages.**
- **Caller ID :** affichage du numéro de l'appelant ou du nom (sous réserve d'abonnement)
- **Affichage du nombre de fax, E-mails et messages reçus.**
- **Affichage de la vitesse de connexion :** Internet...

SmartMemory

"PRO" V90 - 56000

Avantages de la télécommande

Véritable téléphone mains libres

Sans téléphone, sans ordinateur,

la télécommande vous permet :

- **Prise de ligne, numérotation, raccrochage...**
- **Utilisation des numéros en mémoire.**
- **Touche secret, réglage, volume...**

Rockwell

Ces produits incorporent la technologie fournie par Rockwell Semiconductor Systems

OLITEC

OLITEC • 1er fabricant français de fax modems répondeurs et de logiciels de communication • BP 592 • 54009 Nancy Cedex

T E C

Récupération et stockage des E-mails, des fax, des messages ordinateur éteint

PC

rtMemory facile et rapide

Le seul fax couleur,* modem, répondeur autonome avec :

1 MINI DISQUE DUR ÉLECTRONIQUE SMARTMEDIA CARD®, LE STOCKAGE INTENSIF DE 4 Mo

1 ÉCRAN LCD, LA VISUALISATION IMMÉDIATE

1 CLAVIER TOTAL CONTROL, L'ACCÈS DIRECT À L'INFORMATION

1 TÉLÉCOMMANDE INFRAROUGE, VÉRITABLE TÉLÉPHONE MAINS LIBRES

MODE URGENCE, dès réception d'un fax, d'un message ou d'un E-mail, le SmartMemory vous avertit instantanément sur votre téléphone portable ou fixe, ou sur votre pager.

MODE ÉCO, en interrogation à distance, économisez des communications si votre modem n'a rien reçu.

- Surfer sur le Net à haute vitesse (56000 bps)
- Naviguer sur des milliers de serveurs
- Contacter des millions d'internautes
- Télécharger les dernières nouveautés

Offre Internet
Modem livré avec Communicator Pro de Netscape et 3 mois d'abonnement Internet sans limite de temps d'utilisation

World-NET
FOTOWIN®

TOUS GAGNANTS AVEC OLITEC SmartMemory

TICKET A GRATTER A L'INTERIEUR DE CHAQUE PACKAGE





10 Peugeot 206 ET 100 WEEK-ENDS DE RÊVE A MONACO A GAGNER

CADEAU

POUR TOUS 1 CD-ROM DE JEUX TITANIC

Pour l'achat d'un modem OLITEC SmartMemory + 4 timbres à 3,00 F pour participation aux frais d'envoi. Offre valable jusqu'au 31/03/1999, modalités à l'intérieur de chaque package.

Fabricant Français

Warhammer 40 000 Chaos' Gate

Ouvrez, ouvrez la cage au chaos...

Parmi les plus anciennes séries de jeu de stratégie au tour par tour, Warhammer s'est toujours taillé une place de choix par sa jouabilité et l'intérêt de ses scénarios. Le nouvel opus, Chaos' Gate, nous plonge en pleine guerre intersidérale de religions.

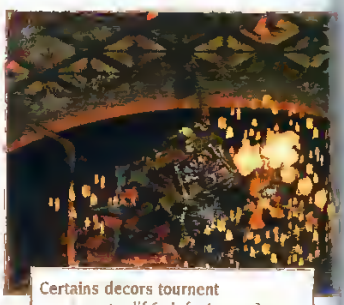
Nous sommes en l'an 40 000 après J.-C. L'Empire galactique terrien vient juste de remporter la victoire finale sur les forces extraterrestres. Et il était temps ! Les croisés, ces *space marines* d'élite, ont été décimés dans ce terrible conflit, réduits à une poignée de héros toujours prêts au martyre. La cathédrale volante des forces terriennes s'apprête à regagner la terre ferme et nos vaillants guerriers caressent déjà des rêves de paix, quand tout à coup, la nouvelle tombe, terrible et imprévisible. Séduite par les prophètes du Chaos, toute une faction d'hérétiques s'est retournée contre l'Empire et menace de plonger la race humaine dans les ténèbres. La guerre de religions commence, et elle sera terrible : les fous de Dieu ne font pas de quartier. Le Haut Commandant vous convoque, vous, sergent des *marines* croulant sous les médailles et les hauts faits, et vous confie une mission cruciale : récupérer l'inestimable relique volée par les adorateurs du Mal avant qu'ils ne s'en servent pour ouvrir les portes toutes grandes à leur maître, le Chaos. Pour vous aider, vous n'aurez droit qu'à un commando de quatre hommes. Allez, et mourez en brave.

Groupes chaotiques armés

Difficile de ne pas succomber immédiatement à l'ambiance et au charme de Chaos' Gate : dès la première scène cinématique de *briefing*, très belle, baignée dans une musique triomphale qui rappelle *Excalibur*, le film de John Boorman, on se sent immédiatement porté par la nécessité et la grandeur de la mission. Et les bonnes surprises ne s'arrêtent pas là : une fois dans la nef de la cathédrale guerrière, outre un *briefing* complet sur ordinateur, plusieurs portes vous attendent. Derrière la première, vous devrez choisir votre escouade de *marines*, cinq soldats possédant chacun des caractéristiques : forces, faiblesses, armes favorites, points de vie, expérience (qui influera sur la



En dépit des *Terminator suits*, la riposte ennemie fait mal. Un repli stratégique serait une bonne idée.



Certains décors tournent carrément à l'*héroic-fantasy* – à se demander où sont les Balrogs !



Le *briefing* au sein d'une cathédrale volante, il fallait oser, et bien ils l'ont fait !



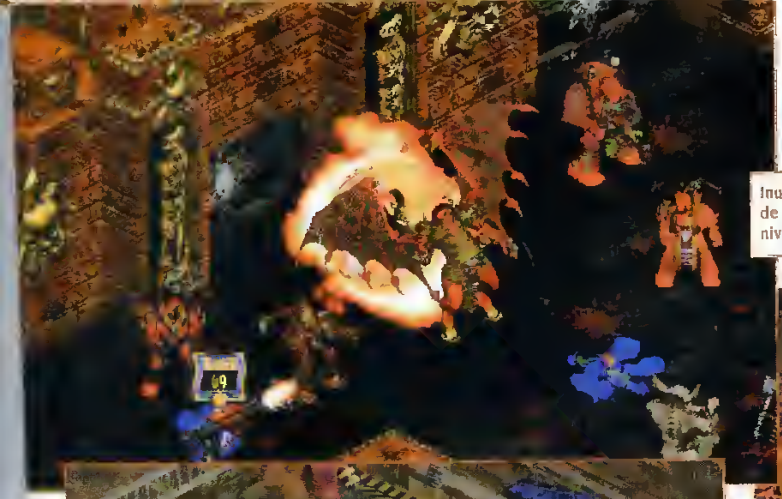
Quand on voit l'armement des séides du Chaos, on regrette encore plus de se battre du bon côté !



Il commençait à faire froid, rien de tel que quelques petites explosions pour réchauffer l'atmosphère !

Format CD-ROM PC
Éditeur Mindscape
Sortie disponible (version anglaise)
Prix env. 370 F
Genre jeu de rôle/stratégie tour par tour
Config. mini. P133, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95
Config. recom. P200, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x

Version testée bêta 2.0.
Problèmes rencontrés : un peu saccadé. Le jeu plante l'ordinateur lorsque l'on fait « Quit » et se connecte à Internet tout seul en début de jeu.



Inutile de frimer avec tes ailes de chauve-souris, avec un *marine* niveau 69, tu vas morfler bebe !



D'accord, le *design* des robots de combat n'est pas top, mais côte puissance de feu, pardon !



Pour emmener toute la petite famille en balade, ça enfonce largement un Espace – sauf pour se garer. .

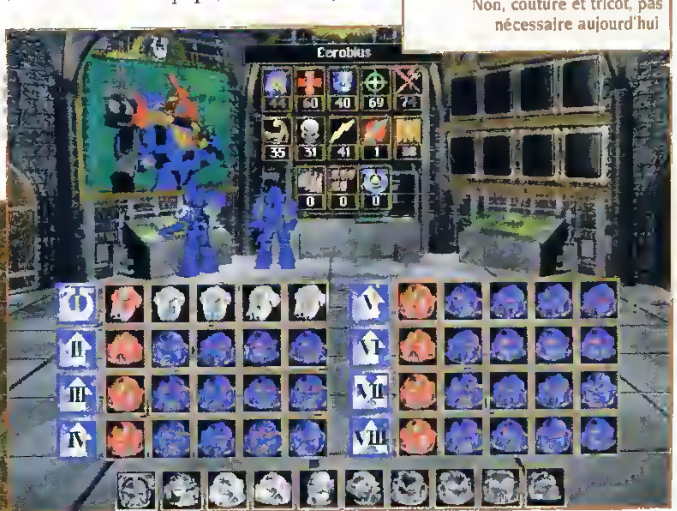
réussite des missions suivantes). . Comment ? Warhammer serait-il passé brusquement de la stratégie au tour par tour (concept qui traîne une image un peu vieillotte) au jeu de rôle ? Passons la porte « Combat » et voyons. En fait, la conversion au jeu de rôle n'est pas totale : le joueur a le choix entre une vue en « gros plan », qui rappelle, selon les missions, Fallout ou Diablo, et une vue plus lointaine, plus stratégique, façon Starcraft. Le principe du tour par tour, lui, est toujours là et bien là, c'est même ce qui fait en grande partie l'originalité du jeu. Les serviteurs du Chaos vous encerclent : vous devez assigner leurs actions à vos hommes, l'un après l'autre, en tenant compte du crédit d'action qui leur est accordé.



Vue stratégique, pour repérer vos ennemis et définir votre tactique. Ici, le *hara-kiri* semble une bonne option.

Psalmodies mortelles

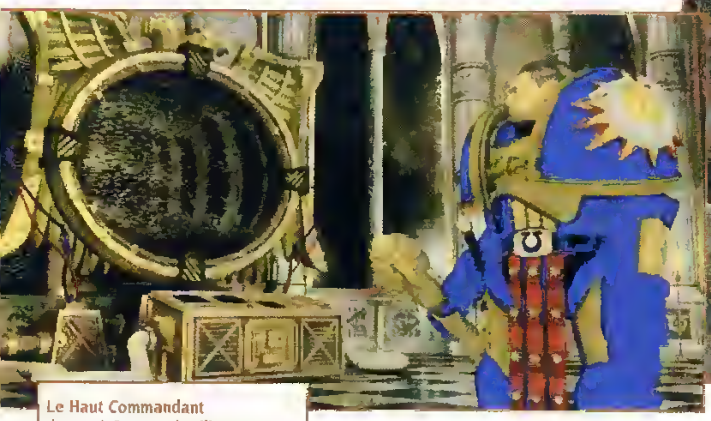
Chaque petit mouvement, chaque attaque consume du crédit d'action. Toutes vos décisions sont donc importantes et peuvent avoir de graves conséquences. Que ceux qui disent s'ennuyer en jouant au tour par tour jettent un œil sur Chaos' Gate : voir les adorateurs du Chaos se jeter sur leurs pauvres *space marines* sans défense va les faire changer d'avis très vite. D'autant que, si les graphismes, qui étaient la grande faiblesse du précédent Warhammer, ont été très soignés (mention spéciale aux explosions en 3D, dignes du sort Apocalypse de Diablo), l'ambiance sonore n'a pas été négligée non plus. Cris gutturaux, voix sépulcrales qui vous enjoignent de rejoindre le Chaos, musique pseudo-religieuse hallucinante... : grandiose. Le tour par tour vous permet en outre de faire effectuer par vos guerriers des actions beaucoup plus complexes que celles autorisées en temps réel : comme dans un vrai jeu de rôle, ils pourront actionner des leviers, ramasser des objets, changer d'arme... L'aspect stratégique, lui, réside tout entier dans le choix de votre équipe, la sélection ▶



La salle tactique, où vous choisissez votre équipe. Non, couture et tricot, pas nécessaire aujourd'hui



N'espérez pas vous la couler douce dans cette jungle luxuriante, la mort rôde derrière chaque feuille



Le Haut Commandant des croisés, grand utilisateur de chair à canon, à bord de sa cathédrale volante

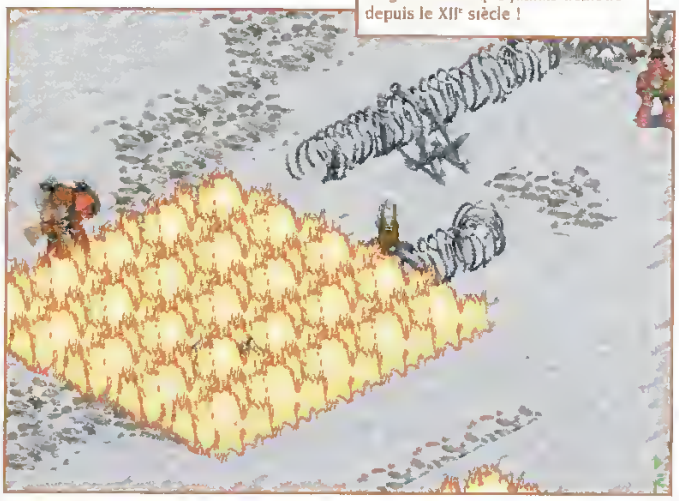


L'un des charmants repaires de vos ennemis : rien que pour leur goût, ils méritent le bûcher

de vos cibles, du chemin à suivre pour les atteindre et surtout du positionnement de vos unités. Ici, en effet, le relief, le terrain et les objets qui s'y trouvent sont pris en compte : vous pouvez planquer vos soldats derrière des caisses, des bidons ou compter sur une dénivellation pour arrêter les tirs ennemis. Vous y avez même tout intérêt car vos adversaires, eux, ne se priveront pas de tirer parti de tous les avantages du terrain. L'I.A. est aussi teigneuse et agressive que le fanatique religieux de base : ça saigne !

Pourtant, Chaos' Gate n'est pas parfait, loin s'en faut. Tout d'abord, si l'I.A. place fort bien ses pions et organise avec une intelligence (trop) rare les déplacements de nos propres joueurs, pourquoi nos ennemis font-ils parfois des trucs débiles, comme s'envoyer des grenades à la figure ou se faire sauter des bidons de kérosène sous le nez ? Et quand on offre au joueur des campagnes aussi passionnantes, pourquoi le transformer en frustré en n'en mettant que dix-huit ? Pouvoir jouer les serviteurs du Chaos n'est possible qu'en Multijoueur, et c'est fort dommage — comme si Blizzard avait refusé que nous nous transformions en Zergs ou en Protoss ! D'autant plus dommage qu'en Multijoueur, le tour par tour retombe dans son péché principal : organiser des parties interminables qui ne feront la joie que des actionnaires de France Télécom. L'éditeur de niveau, simple et complet, devrait certes aider à corriger une durée de vie un peu trop restreinte, mais tout de même, est-ce bien au joueur d'assurer son propre service après-vente ? Ceci dit, en dépit de ces réserves, Chaos' Gate n'en reste pas moins une bonne surprise de cette fin d'année. ■

Rémy Goavec



Le barbecue d'hérétiques, un grand classique jamais démodé depuis le XII[e] siècle !

Le contravis de Cedric

★ *O.K., Warhammer 40 000 propose une ambiance assez*
★ *prenante et une bonne*
★ *gestion de ses troupes. Les missions sont bien pensées et bien réalisées, le jeu est bourrin à souhait, mais il est tout de même regrettable de devoir se contenter d'un graphisme moyen, voire pauvre, et de faire l'impasse sur le Multijoueur (le tour par tour est vite gavant). Aussi, le peu d'unités et la campagne unique laissent largement sa faim. Un bon jeu, donc, mais avec trop d'imperfections pour convaincre totalement.*

Warhammer 40 000 Chaos' Gate

Graphisme	★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★

Les plus
- Mélange JDR/stratégie
- Musique géniale
- Scénario prenant

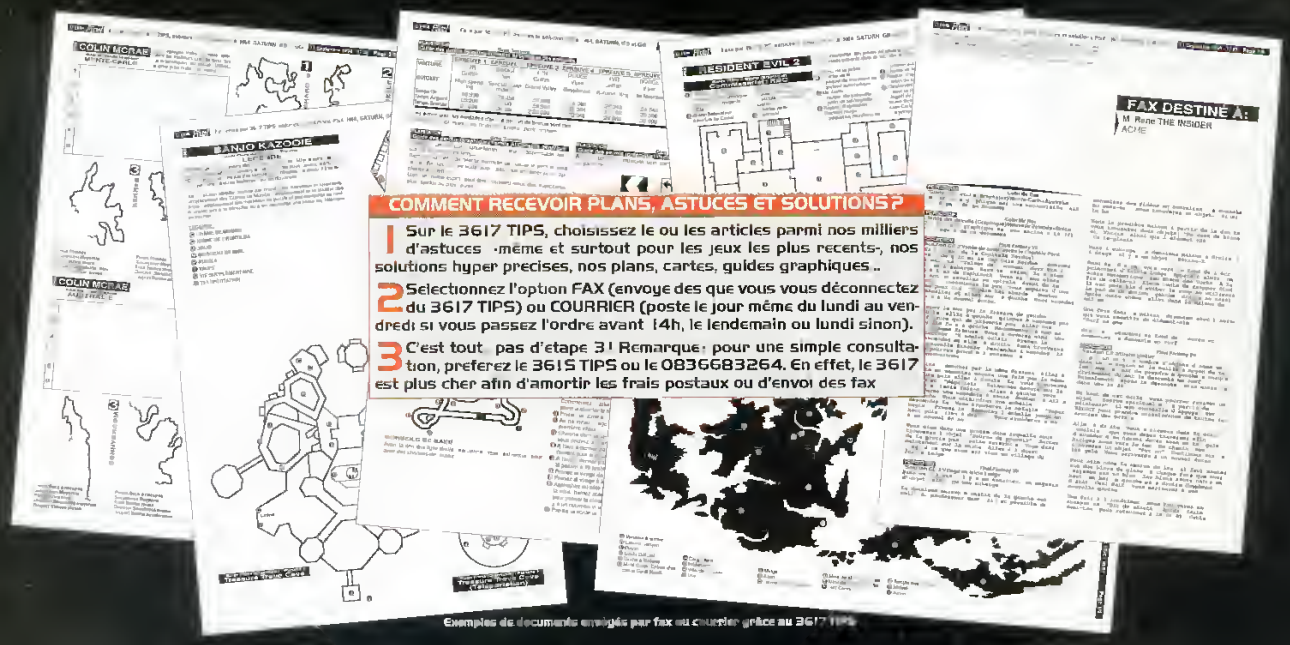
Les moins
- Personnages un peu statiques
- I.A. inégale
- Une seule campagne

L'avis de Rémy

★ *N'ayant jamais été un fana de la série Warhammer, j'ai été*
★ *le premier étonné de me retrouver pris à ce point par Chaos'*
★ *Gate. À la fois jeu de rôle et de stratégie, malin et violent,*
★ *il parvient à nous faire entrer complètement dans cette étrange guerre de religions spatiale, et ce en dépit du choix austère (et peu propice au Multijoueur) du tour par tour. Dommage que les concepteurs n'aient pas jugé bon de nous offrir plus d'une campagne et plus d'unités, Chaos' Gate avait tout ce qu'il fallait pour se hisser au niveau d'un Starcraft.*



Je sais que les gros champignons te font voir de jolies choses, mais pour l'efficacité au combat...



Exemples de documents envoyés par fax ou courrier grâce au 3617 TIPS

COMMENT RECEVOIR PLANS, ASTUCES ET SOLUTIONS ?

1 Sur le 3617 TIPS, choisissez le ou les articles parmi nos milliers d'astuces -même et surtout pour les jeux les plus recents-, nos solutions hyper precises, nos plans, cartes, guides graphiques ..

2 Selectionnez l'option FAX (envoye des que vous vous déconnectez du 3617 TIPS) ou COURRIER (poste le jour même du lundi au vendredi si vous passez l'ordre avant 14h, le lendemain ou lundi sinon).

3 C'est tout pas d'etape 3 ! Remarque: pour une simple consultation, preferez le 3615 TIPS ou le 0836683264. En effet, le 3617 est plus cher afin d'amortir les frais postaux ou d'envoi des fax

TIPS* à la DEMANDE par FAX ou COURRIER

3617 TIPS®

10000 Astuces, solutions, guides et plans PC et CONSOLES

MISE A JOUR 2 FOIS PAR SEMAINE

MINITEL
3615 TIPS®
L'officiel des Tips* par minitel.

TÉLÉPHONE
08 36 68 32 64
L'officiel des Tips* par téléphone.

GAGNEZ UN
PC MULTIMEDIA
Ideal pour le jeu : DVD Rom, Mpeg 2, 64 Mo de Ram, disque dur 6 Go, écran 17", enceintes+caisson de grave, carte graphique 3D, carte son Prologic. Valeur +12 000F. À gagner sur le 3615 TIPS. Engagement: vous le recevrez avant noël ! Garanti 3 ans.

GAGNEZ LA
DREAMCAST
et un jeu, plus des Playstation et des bons d'achat.
À gagner sur le 3615 TIPS et le 0836683264.



* 3615 TIPS : 2,23 F/min, 1,19 F/min par les jours pour dialogues aux seuls promoteurs de services tiers sont d'au plus

Wargasm

Éradication précoce

Après vous avoir permis de conquérir les cieux, DID vous réquisitionne pour sauver le monde. Comment ça, encore ? On vous avait prévenu dès le début, la société Jeux Vidéo Intérim propose à 90 % des postes de sauveur du monde, alors au boulot, rompez.

Format CD-ROM PC
Editeur Infogrames
Sortie disponible
Prix env. 350 F
Genre action/stratégie
Config. mini. P2 [illegible], 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x, Win95, carte accélératrice
Config. recom. PII 300, 64 Mo de RAM, CD-ROM 8x
Version testée bêta française
Problèmes rencontrés bug de partout

2022 fut la meilleure et la pire année de l'histoire de l'humanité. C'est à cette période que fut signé un traité de désarmement global. Mais cet accord ne signifiait pas pour autant la disparition des conflits, juste leur transposition. Dorénavant, les guerres se règlent de façon virtuelle sur le World Wide War Web. Théoriquement, l'idée est bonne mais dans les faits, pas vraiment.

Rapidement, des pirates ont été engagés par les nations les moins puissantes et ont modifié la répartition des forces en présence. Des victoires militaires impossibles dans la réalité ont eu lieu. En 2025, l'anarchie a envahi les deux mondes : le virtuel et le réel. C'est là que vous intervenez. Dans un élan d'altruisme incontrôlé, vous décidez de sauver le monde en réunissant tous les pays sous votre bannière (heu, un instant, je vais vérifier la signification de « altruiste » dans le dico).

Lorsque la partie commence, vous vous retrouvez face à une carte du monde. Celle-ci est divisée en sept zones correspondant aux continents. Toutes vous sont accessibles mais le niveau technologique de chaque région diffère. Vouloir s'attaquer directement aux États-Unis ou à la Russie avec vos maigres troupes a un nom tout trouvé : suicide.



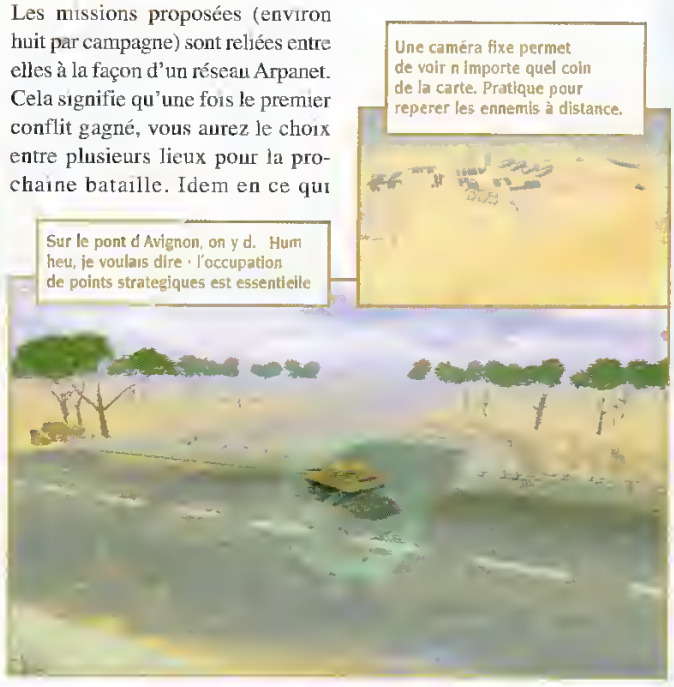
Admirez mon beau Comanche ! Vous aurez aussi la possibilité de piloter un Hind et même des prototypes.

Faut pas gâcher

Les missions proposées (environ huit par campagne) sont reliées entre elles à la façon d'un réseau Arpanet. Cela signifie qu'une fois le premier conflit gagné, vous aurez le choix entre plusieurs lieux pour la prochaine bataille. Idem en ce qui concerne l'engagement de vos forces. C'est à vous de décider, selon les objectifs, du nombre et du type d'unités que vous allez envoyer sur le terrain. Allez-vous faire dans le discret ou dans le style « boules Quiès triple épaisseur » ? Et la question n'est pas uniquement tactique mais aussi stratégique.



C'est ici que vous décidez de l'engagement de vos troupes. Un conseil : conservez des réserves pour la défense



Une caméra fixe permet de voir n'importe quel coin de la carte. Pratique pour repérer les ennemis à distance.

Sur le pont d'Avignon, on y d... Hum heu, je voulais dire : l'occupation de points stratégiques est essentielle



Le soldat n avait qu a traverser dans les passages cloutes. Quoi, on est dans le desert ! C'est pas une raison



Non, ça n'est pas la version 3D de Sonic. Ces anneaux font partie des epreuves du *tutorial* de Wargasm.



L'avion de reconnaissance est une unité de soutien pratique permettant de repérer l'arrivee des ennemis.

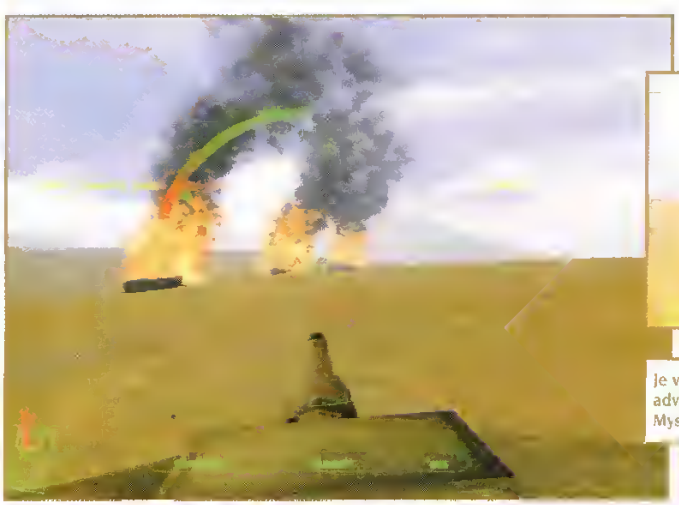
Car dans Wargasm, point de production. Vous disposez d'uo certain nombre d'unités avec lesquelles vous allez devoir conquérir la région. Vos forces ne seront renouvelées qu'une fois la campagne achevée, par l'appropriation des troupes adverses qui viendront s'ajouter à vos rescapés. Oubliez les victoires à la Pyrrhus
Une fois ces décisioos prises, vous vous retrouvez devant une carte tactique 2D de l'aire de jeu (très vaste). Il vous faudra alors déployer rapidement vos unités pour boucler un périmètre de sécurité. Si le *timing* est très juste pour les missions de protection, vous aurez un peu plus de temps de réflexion pour les phases d'agression. Il est généralement possible de choisir parmi plusieurs points de départ et surtout d'inspecter le terrain en 3D.

Reality Show

Hé oui, vous l'aurez compris en voyant les écrans, Wargasm, mélange stratégie et simulation, venant par là même se poser en concurrent de Urban Assault. À tout moment, vous pouvez (devez) quitter la carte tactique pour prendre les commandes d'un véhicule. Quatre types d'unité sont disponibles. Le soldat, le transporteni de troupe blindés, le tank et l'hélicoptère.
Chaque conquête d'une zone vous permettra d'acquérir de nouveaux modèles (plus d'une vingtaine) ayant des caractéristiques et des armes différentes. Malheureusement, le pilotage ne s'en ressentira pas vraiment. Vous gagnerez aussi des options de soutien bien utiles comme les frappes aériennes. À vous d'utiliser au mieux les capacités propres à chaque unité. En tous cas, une chose est sûre, quel que soit le vecteur que vous choisirez pour vous incarner sur le terrain, les sensations seront au rendez-vous. En plein assaut, les balles fusent de partout, les obus volent bas et les explo- ▶



Chut, pas un mot, je lui dépose une petite surprise C'est l apanage de l'infanterie d'être invisible au radar



Le *zoom* de visée est très jouissif. Il permet d'exploser discrètement des unités situees hors du champ radar.

Je viens de faire un carnage dans les rangs adverses et pourtant j ai perdu Pourquoi ? Mystere, mystere

L'avis de Frédéric

★ *Wargasm est le type même de jeu frustrant. Les phases*
★ *d'action sont d'une grande intensité et la réalisation technique*
★ *vraiment soignée, mais tout est gâché par une partie stratégie bâclée. Cela pourrait passer si le jeu était orienté arcade mais la résolution des missions nécessite une approche tactique. Résultat, il ne fait pas le poids face à Urban Assault, tant en richesse qu'en jouabilité. On a pourtant envie d'aller plus loin et de ressentir encore une fois ce rush d'adrénaline qui caractérise les combats de Wargasm.*



Quand je vous dis que les combats sont animés : obus balles grenades, missiles. Le slalom est un art sacré

Attendre l'ennemi dans le froid et le brouillard du matin, coincé dans une fragile tourelle. Merci Wargasm.

sions soulèvent des nuages de fumée empêchant de distinguer les unités adverses. Le seul moyen de s'en sortir dans cette confusion, c'est de conserver son sang-froid et d'agir avec méthode (c'est beau la théorie).

Rejet de la greffe

La qualité technique n'est bien évidemment pas étrangère à cette immersion. Visuellement, c'est beau. La ligne d'horizon est lointaine et l'animation correcte, pour peu que vous ayez une machine assez puissante. L'aspect sonore est encore plus réussi : les explosions ou tirs sont parfaitement rendus et surtout, la musique est judicieusement choisie (Verdi, Beethoven). Si l'on peut trouver cela d'un goût douteux, il faut bien admettre que ça colle impeccablement à l'ambiance.

Bon, j'espère que je vous ai fait saliver car maintenant, je dois vous expliquer pourquoi Wargasm n'est pas un incontournable (je sais, je suis un peu sadique). Commençons par les problèmes mineurs. L'I.A. des adversaires et de vos hommes n'est pas au top. Les différentes unités disponibles n'offrent pas une variété tactique très développée.

Plus sérieux, la maniabilité. Les configurations prédéfinies sont peu pratiques en 3D, mais on finit par s'habituer. Par contre, en 2D, les ordres disponibles sont insuffisants pour exploiter les caractéristiques des unités. Il est impossible d'orienter vos véhicules ou de faire poser des bombes à vos hommes à partir de la carte. Très frustrant.

En fait, le problème, c'est que Battlezone et Urban Assault ont établi une règle de base des jeux de stratégie en vue subjective que DID n'a pas respectée. À savoir que le joueur, même lorsqu'il est au cœur de l'action, doit conserver la possibilité d'une vision et d'une action tactique. Travailler un peu plus longtemps sur l'aspect stratégique aurait vraiment été une bonne idée. C'est d'autant plus énervant que les missions, à défaut d'être variées, sont particulièrement intéressantes grâce à une bonne exploitation du relief et que les phases d'action sont grandioses. ■

Frédéric Dufresne



La Russie. Les hélicos adverses pilonnent méthodiquement vos rangs. Réussir à les descendre relève du miracle



La carte tactique permet de donner des ordres simples à vos unités mais les capacités spéciales, *nada*



Vous aurez à affronter des tanks futuristes qui d'après ce que j'ai vu avant de mourir, tirent des lasers

Wargasm

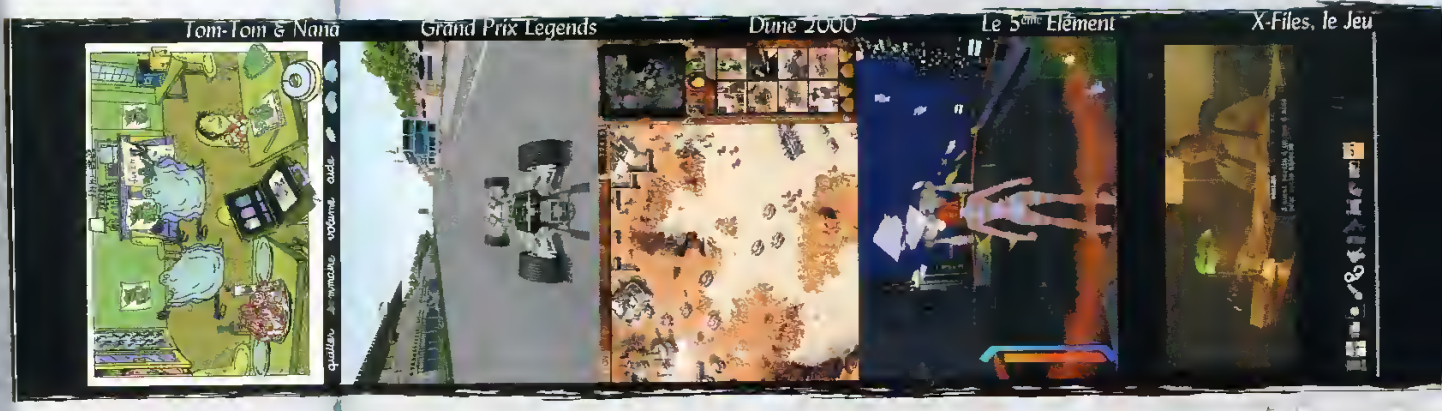
Graphisme	★★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus

- Phases d'action
- Vive le classique
- Utilisation du relief

Les moins

- Stratégie limitée
- Variété des unités
- Agir ou réfléchir



Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CÉDÉROMS, jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur 3617 MAXIK7. Indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres et le hardware qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés très rapidement, sans frais de port ; vous ne payez que la communication (5,57 F/mn)*

Pas de Chèque

Pas de Carte Bancaire

Pas de Paiement Direct

3617

MAXIK7

et surtout CÉDÉROMS

M.A.X. 2 - Hexplore
X-Com Interceptor
Grand Prix Legends
KKND 2 . Team Apache
of Light & Darkness
Urban Assault . Army Men
if-A/18E Carrier Strike Fighter
Le Comte de Monté-Christo
La Galère des Etoiles
Final Fantasy VII
Heart of Darkness
Football Manager 98
Civil War Generals 2
Unreal - Black Dahlia
M1 Tank Platoon
Coupe du Monde 98
Starcraft - Forsaken
Le Petit Prince
Riven - Dark Omen
Ubik - Lords of Magic
Sentinel Returns
Fallout . Blade Runner
Wing Commander Prophecy
Age of Empires
Encyclopédie Atlas 99

PLAYSTATION

Le 5ème Elément . Wild 9
Superstar Soccer 98
V-Ball - Beach Volley Heroes
The Adventures of Alundra
Colin McRae Rally
Dead or Alive . Cardinal Syn
Heart of Darkness
Adidas Power Soccer 98
Total NBA 98 . NBA Pro 98
Gran Turismo . Men In Black
Resident Evil 2 . Diablo
Pitfall 3D . Chill

RUBRIQUE HARDWARE & MAC

Nouveau hardware

Consoles PLAYSTATION

You don't know Jack

Buzzer le clown

Les jeux vidéo sont nocifs, ils isolent les joueurs, les rendent violents et les empêchent d'étudier. Oui je sais, je devrais arrêter d'écouter les journalistes de la télé. Heureusement que Jack est là pour filer une bonne claque aux idées reçues.

Les *quiz*, on s'en méfie toujours un peu. Faut dire qu'avec des antécédents tels que *La famille en plomb*, *La roue de la trucmuche* ou *Le juste bidule*, il y a de quoi appréhender la chose. Bon d'accord, on trouve quelques exceptions, mais dans ces cas, le niveau de connaissance est tel que cela tient plus de l'émission culturelle que du divertissement. Et je ne parle même pas de ce qu'on trouve dans les magazines féminins (vous aussi, on vous a forcé à répondre aux tests « Êtes-vous un mâle dominant ? ou, Votre couple est-il fiable ? », bein ?). Alors forcément, Jack ne vous semble peut-être pas très attirant. Et bien sachez que vous auriez tort de le bouder.

Dès le lancement du jeu, le ton est donné : délirant. Sur fond sonore de préparation d'une émission, une voix féminine vous demande de choisir le nombre de participants et de donner vos noms. Normal, sauf quand on s'adresse à vous comme si vous étiez un peu neuneu. Dans la vie, faut partager, surtout le ridicule. Alpaguez donc deux amis ou si vous êtes plus nombreux, regroupez-vous en trois équipes maximum et choisissez entre des séries de 7 ou 21 questions.

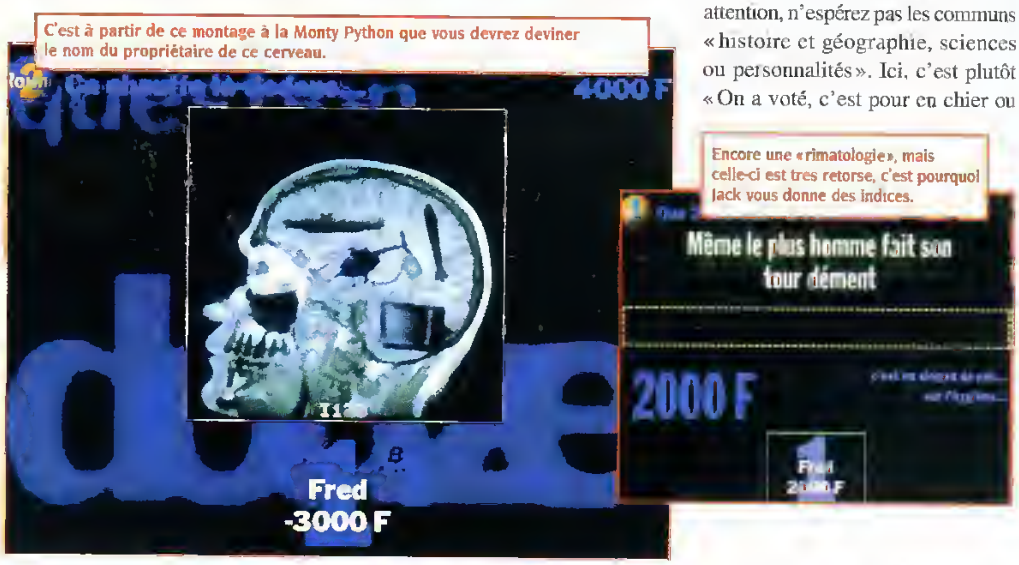
Jack vous accueille de sa voix déjantée. Les joueurs choisiront à tour de rôle une catégorie de questions, mais attention, n'espérez pas les communs « histoire et géographie, sciences ou personnalités ». Ici, c'est plutôt « On a voté, c'est pour en chier ou



Voici le genre de categories proposees. Pas evident de déterminer le domaine des questions posées, hein ?



Le montant des questions double dans la seconde manche et donc celui de vos pertes potentielles aussi. Prudence



C'est à partir de ce montage à la Monty Python que vous devrez deviner le nom du propriétaire de ce cerveau.

Encore une « rimatologie », mais celle-ci est tres retorse, c'est pourquoi Jack vous donne des indices.

Format CD-ROM PC
Éditeur IMG Interactive
Sortie disponible
Prix env. 2[illegible] F
Genre quiz
Config. mini. [illegible]X33, [illegible] Mo de RAM, CD-ROM 2x, carte son 16 bits, Win 3.1
Config. recom. P133, 16 Mo, CD-ROM 8x, carte son 16 bits
Version testée : définitive en français.
Problèmes rencontrés : aucun.

L'avis de Frédéric

★ *Je sais, je sais, quatre étoiles, cela peut paraître excessif à certains pour un simple quiz, mais je n'en démords pas. L'intérêt est bel et bien présent. Jack est un jeu extrêmement convivial qui intéressera autant les joueurs passionnés que les néophytes et chaque partie est l'occasion de crises de rire mémorables. On se relance facilement une petite série pour le plaisir et c'est dans cette optique que les 800 questions me semblent trop courtes. Il n'y a aucune raison de louper cet excellent jeu, surtout vu son prix.*



Attention, Jack ne s'adresse pas aux incultes. Pensez à reviser vos classiques, pas comme moi.



Le Jack Attack : les mots gris devront être associés avec des rouges qui défilent rapidement à l'écran

L'Arabie, c'est où, dites ?» avec des relations souvent tirées par les cheveux. Impossible de deviner sur quel domaine on va tomber, tout le monde est logé à la même enseigne.

La phase principale se fait sous forme de Q.C.M. Une question généralement bizarre et quatre possibilités. Oh ! surprise, celui qui répond juste gagne. Il faut être rapide pour pouvoir «buzzer» sur votre clavier le premier, mais ne confondez pas vitesse et précipitation. Il faut d'abord prendre le temps de bien comprendre la question, et ensuite éviter de se tromper car les points (y a bon pognon) sont comptabilisés dans les deux sens. Une mauvaise réponse coûte cher. Et ne croyez pas que le jeu s'adresse aux ramollis du bulbe, car la culture a souvent son mot à dire, même si elle reste «populaire»

Ponctuellement, Jack vous propose des défis spécifiques. Le Couci-couça vous demande de classer des choses par catégories ; par exemple, des animaux à répartir entre herbivores, carnivores ou omnivores. Les Jack Attacks fonctionnent par association de mots comme Ravel et Boléro. On trouve aussi les Jack-à-vue ou les Rimatologies. Toutes ces épreuves se font en temps limité, ce qui met bien évidemment de la pression et surtout de l'ambiance.

Mais ce qui différencie réellement Jack de la concurrence, c'est son humour. La moindre parcelle de ce jeu en a été assaisonnée. Et attention, il ne s'agit pas d'humour à deux balles, les auteurs n'ont pas fait les poubelles pour retrouver les emballages de Carambar. On est vraiment plié de rire devant les commentaires du présentateur, tour à tour moqueur, cynique ou frivole, mais sans jamais tomber dans la vulgarité, grâce à un ton léger.

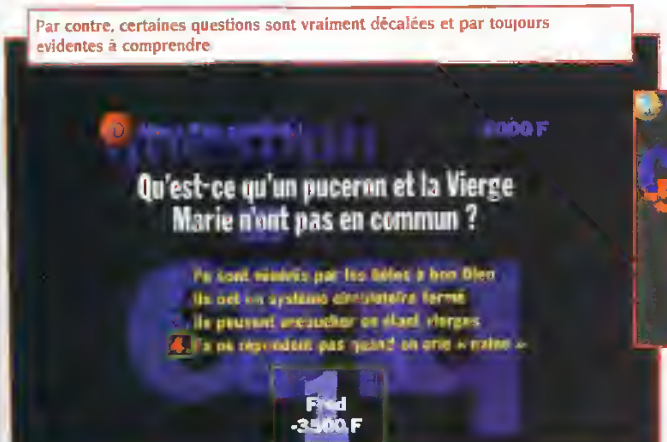
Y a d'la voix...

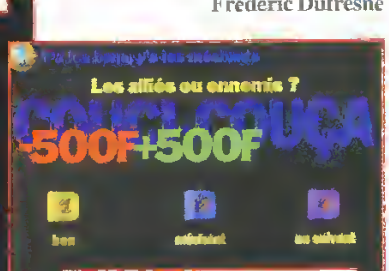
La voix de Jack est réellement géniale, modifiant son timbre et son accent en fonction des situations et nous sortant des imitations d'acteurs, de chanteurs, etc. Il faut dire que le jeu a été entièrement francisé, questions, références et gags compris. L'esthétique visuelle reste sobre mais très agréable à regarder, avec de petits effets visuels sympathiques.

Alors que le froid et la grisaille de l'hiver vous confinent à la maison, Jack est le moyen idéal de s'occuper intelligemment et de se dérider, seul, mais aussi et surtout entre amis ■

Frédéric Dufresne

Par contre, certaines questions sont vraiment décalées et par toujours évidentes à comprendre





Couci-couça sur la Seconde Guerre mondiale et le camp des pays. Alors bons ou méchants ?

Le contravis de Cédric

★ *Pas de graphisme, pas d'animation, pas de Lara Croft, Jack avait tout contre lui. Idem pour l'idée du quiz, insupportable à mon goût depuis que j'ai obtenu un 0/100 à un triste Q.C.M., lors de mes années fac. Heureusement, grâce à un humour décalé et des questions peu communes, Jack se révèle un bon produit. Seulement bon, pas excellent, et ce pour cause d'ennui en solo et d'une durée de vie faiblarde compte tenu du nombre de questions. Quoiqu'il en soit, Jack est un produit exclusivement familial.*

You don't know Jack

Graphisme	★★★
Son	★★★★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★

Les plus

★ • C'est bon de rire
• Des voies délirantes
• Version française

Les moins

★ • 800, c'est pas assez
• Seulement 3 places
★ • Interface sobre

Age of Empires
The Rise of Rome

Veni, vidi, vici

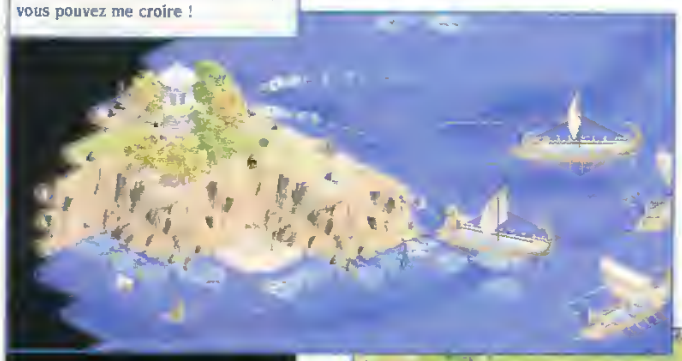
Pour patienter jusqu'à la sortie de Age of Empires II qui nous permettra enfin d'exercer droit de servage et de cuissage à merci, voici The Rise of Rome, chaînon manquant de Age of Empires. Les lumières de l'Antiquité avant les ténèbres du Moyen Âge...

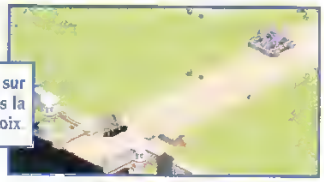
L'an dernier, à la sortie de Age of Empires, nous étions quelques-uns à nous demander : O K., très bien, mais et les Romains dans tout ça ? Les plus grands conquérants connus, fondateurs de notre civilisation, auraient-ils été oubliés entre Alexandre le Grand et Ramsès ? Le nom de César serait-il inconnu des fidèles serviteurs de l'empereur Bill de Seattle ? Que nenni ! En fait, on nous gardait les ennemis de Astérix pour un *add-on* de fin d'année, juste de quoi raviver la flamme avant la sortie de Age of Empires II. Après une ouverture cinématique où des légionnaires anonymes se lancent à l'assaut d'un ennemi forcément barbare, on atterrit au milieu de la Rome primitive. Sept collines à défendre contre nos anciens maîtres, les Étrusques, avec quelques Gaulois (et oui !) au milieu pour corser le tout. *A priori*, rien n'a changé : des bonshommes toujours aussi petits (pas de pitié pour les myopes) qui triment et se battent, des oiseaux dans le ciel, le bruit du ressac, de belles couleurs, tout ce qui a fait le succès de Age of Empires est là. En outre, les scénaristes semblent avoir profité du fait que l'histoire de Rome soit mieux connue que celle de Babylone, par exemple, pour faire coller les batailles au plus près de la réalité historique. Vous devrez donc affronter les miroirs mis au point par Archimède qui mettaient le feu aux voiles des navires et aux vêtements des soldats. Dans « Enemies of Rome », la



Parmi les améliorations, vos ennemis construisent des fortifications beaucoup plus efficaces qu'avant, alors méfiance

Quoi ? Un rayon laser ? En 480 avant J.-C. ? Bill Gates va avoir des nouvelles de mon avocat, vous pouvez me croire !





Je sais, balancer des pierres sur les animaux, ça fait mauvais genre, mais là je n'avais pas vraiment le choix



Cette scène idyllique de vie champêtre ne va pas durer : dans cinq minutes, on aura les Gaulois sur le dos !

Qui est-ce qui va se prendre des projectiles enflammés dans la tronche ? C'est les vilains Carthaginois !



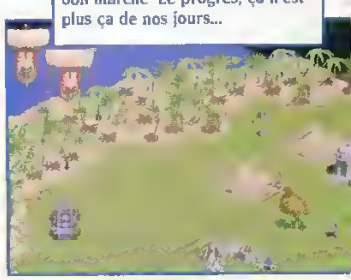
Format CD-ROM PC
Éditeur Microsoft
Sortie disponible
Prix env. 199 F
Genre stratégie/gestion
Config. mini. P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 2x, Win95
Config. recom. P200, 32 Mo de RAM, CD-ROM 4x
Version testée : finale non *packagée*.
Problèmes rencontrés : interruptions de la musique, ralentissements.



Les Romains ne disposant pas d'unités super puissantes (tels les éléphants), n'hésitez pas à mettre sur pied des armées impressionnantes.



Hannibal et son joli petit cirque d'éléphants : ça va moins rigoler quand on sera en train de traverser les Alpes.



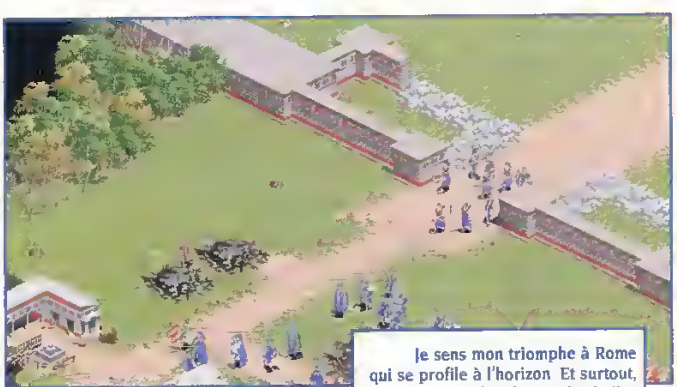
Méfiance, les catapultes à transformer vos soldats en pizzas bon marché. Le progrès, ça n'est plus ça de nos jours...

dernière partie, vous pourrez refaire la campagne de Hannibal en traversant les Alpes à dos d'éléphant pour attaquer Rome. Ce sont donc des campagnes intéressantes, aux objectifs parfois multiples (vaincre Syracuse et capturer Archimède vivant) qui vous attendent, et Microsoft parvient à tenir son pari d'un jeu à la fois instructif et vraiment ludique. Alors pourquoi a-t-on le sentiment de rester sur sa faim ?

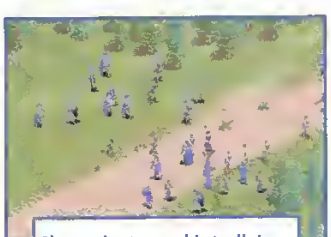
Quoi de neuf, docteur ?

Le problème, c'est que ce n'est pas très innovant. Certes, il y a des petits changements : on peut désormais créer des unités à la chaîne, mais sans pouvoir les différencier — vous pouvez construire cinq trirèmes, mais pas trois trirèmes et deux bateaux de pêche... Vos ennemis ont de nouvelles armes, comme la fronde. En utilisant l'option de Sacrifice, vos prêtres peuvent convertir à coup sûr (mais sont du coup perdus). Bref, le jeu a subi un petit *lifting*. Mais les bonnes surprises s'épuisent assez vite. Les nouvelles unités apparaissent bientôt anecdotiques, voire totalement inutiles (hyper efficace, Thierry la Fronde contre un éléphant !). On peut sacrifier les prêtres, d'accord, mais est-ce une raison pour que la conversion normale, déjà difficile avant, ne marche plus du tout ? On nous dit aussi que l'I A a été améliorée, mais, franchement, on a du mal à s'en rendre compte. L'ennemi est peut-être un rien plus agressif, mais vos unités continuent comme au bon vieux temps à aller se perdre n'importe où dès qu'il y a un virage. Tout comme les catapultes font toujours plus de victimes parmi vos soldats que chez l'ennemi... Par pure charité, je ne mentionnerai même pas l'embarquement à bord des navires qui fait à chaque fois doubler ma consommation de Prozac ! Une autre bonne idée aurait été de faire sauter la limite de population (toujours cinquante personnages). Cette limite est peut-être un défi supplémentaire, mais le jeu est déjà assez difficile comme ça. Certes, avec trois nouvelles campagnes, on n'est pas volé, mais que faut-il faire pour décider les développeurs à sortir des *add-on* qui ajoutent vraiment quelque chose au jeu ? Lâcher les lions ? ■

Rémy Gnavec



Je sens mon triomphe à Rome qui se profile à l'horizon. Et surtout, qu'on n'oublie pas les belles esclaves nubiles



L'ennemi est au sud je te dis ! Décidément, la discipline romaine n'est plus ce qu'elle était ! C'est qui le chef ici ?

L'avis de Rémy

★ *On attendait The Rise of Rome avec une certaine impatience, et, comme beaucoup de add-on, c'est une petite déception.*
★ *Certes, on retrouve tout le charme, la beauté et l'intérêt de Age of Empires, mais tous les défauts sont bien là aussi. Les mordus, dont je suis, vont à nouveau pouvoir se prendre pour un grand conquérant du passé dans des campagnes riches et difficiles, les autres risquent fort de trouver le temps long en compagnie de César et de Hannibal. Trois étoiles bien tassées, donc, pour patienter avant Age of Empires II.*

Age of Empires The Rise of Rome

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★

Les plus

★ • Toujours aussi beau
• Unités « à la chaîne »
• Scénarios intéressants

Les moins

★ • Personnages toujours aussi petits
• Peu de nouvelles unités
★ • Déjà vu

DU NOUVEAU dans le domaine des PETITES ANNONCES

NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU

1 UN MAGAZINE BIMENSUEL

OKAZ



N°8

en kiosque le mercredi 14 octobre 1998

N°9 en vente le 12 novembre
N°10 en vente le 25 novembre
N°11 en vente le 16 décembre
N°12 en vente le 30 décembre

10F seulement

2 UN SERVICE MINITEL

3615 OKAZ

2,23 F la minute

Mise à jour quotidienne

EN DIRECT saisissez ou lisez les PA : micro, consoles, fax, imprimantes, TV, vidéo, hi-fi, photo, musique...

Toutes les annonces saisies passent automatiquement dans le magazine OKAZ GRATUITEMENT

NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU NOUVEAU

BON POUR UNE ANNONCE GRATUITE

OKAZ

❑ **VENTES**
❑ **ÉCHANGES**
❑ **ACHATS/RECHERCHES**

ORDINATEURS
❑ Apple
❑ Atari
❑ Commodore
❑ PC&compatibles
❑ Périphériques
❑ Divers

IMAGE & SON
❑ Matériel
❑ K7/LD/DVD
❑ Divers

TÉLÉCOMS
❑ Fax
❑ Divers
❑ Téléphones

DIVERS
❑ Livres
❑ BD
❑ Musique
❑ Photo
❑ Trading-cards
❑ Service/emploi
❑ Rencontres
❑ Autres

CONSOLES
❑ Nintendo
❑ Sony
❑ Sega
❑ Divers

JAPANIMATION
❑ Mangas
❑ Vidéo
❑ Musique
❑ Goodies

❑ Fanzines
❑ Contacts
❑ Divers

À retourner à

OKAZ 5-7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex
(les photocopies ne sont pas acceptées)

Nom : ..... **Prénom :** .....

Age : ..... **Profession/occupation :** .....

Adresse : .....

Code postal : ..... **Ville :** .....

Téléphone : .....

Signature :
(des parents pour les mineurs)

VOTRE ANNONCE : .....

.....

.....

.....

.....

Fallout 2

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

30 ANS APRES, L'AVENTURE APOCALYPTIQUE CONTINU

DEUX FOIS PLUS
VASTE



SILLONNEZ LE MONDE AU VOL
D'UNE CHEVROLET DES

ENCORE PLUS
GLAUQUE



TRANSFORMEZ VOTRE PEM
EN MAISON C

DEUX FOIS PLUS DE
MONSTRES



FAITES-VOUS DE NOUVEAUX

Europe2

Interplay

GEN4 SUITE DU MEILLEUR JEU DE RÔLE 1998

Concours, Trucs et Astuces
au 3615 INTERPLAY*
au 08 36 68 24 68*

www.interplay.com

Klaim

Fallout : A Post-Nuclear Role Playing Game © 1997 Interplay Productions. All rights reserved. Fallout 2 and Interplay are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.

The Operational Art of War vol.1

Le nerf de la guerre

TalonSoft rempile dans le genre du wargame pur et dur, avec un jeu dont la flexibilité vous permet de revivre la plupart des conflits de 1939 à 1955. Malgré la richesse de son système de jeu, son austérité risque de le confiner aux vieux grognards.

Alors que l'on connaissait surtout TalonSoft pour sa longue série des Battleground, et plus récemment avec Front de l'Est, la récente arrivée d'anciens *designers* de *wargames* de SSI permet à ces spécialistes du *wargame* d'ajouter encore en variété à leur catalogue. On peut citer en l'occurrence ce nouveau jeu signé Norman Koger, que les spécialistes du genre connaissent pour des classiques comme Tanks ou Age of Rifles. Fidèle à son style, The Operational Art of War risque de faire date, plus par son concept de jeu que par sa réalisation… En effet, on retrouve par défaut les sempiternels pions codés sur les hexagones d'une carte aux couleurs remarquablement ternes. Pour tenter d'attirer le badaud, un mode 3D peut remplacer les traditionnels marqueurs d'unités, mais les icônes utilisées, bien que visiblement inspirées de Front de l'Est, souffrent d'un manque de détails et de couleurs assez déprimant.



Outre la fenêtre principale le joueur dispose à droite d'une carte globale et d'un zoom sur l'unité sélectionnée.

Du tactique au stratégique

Pourtant, sous cette peau sans lustre se cache la charpente d'un jeu étonnamment complexe et accessible… The Operational Art of War se démarque déjà par sa grande flexibilité, puisque l'échelle de chaque scénario peut varier dans le temps, avec des tours s'étalant sur une demi-journée jusqu'à une semaine, par l'espace, chaque hexagone pouvant représenter de 2,5 km à 50 km, et par les forces en présence, de la compagnie jusqu'à l'équivalent d'une division. Il devient alors possible de représenter par ce système une bataille de quelques jours jusqu'à une campagne s'étalant sur plusieurs mois ! De fait, The Operational Art of War se situe quelque part à la frontière entre le *wargame* tactique et stratégique. S'il est possible dans cer-

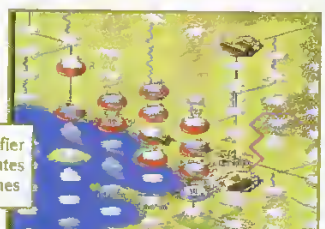
Le plan d'attaque vous permet de sélectionner les unités participant à l'assaut et déterminer leur chance de succès

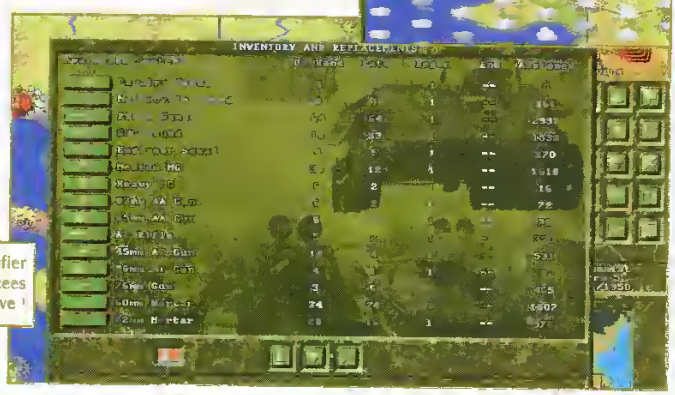




Dans le scénario de la guerre de Corée, les Coréens du Nord se heurtent rapidement aux troupes américaines.

De temps en temps, il convient de vérifier les conditions atmosphériques, importantes pour les opérations aériennes





Sur le front, il convient de vérifier que vos pertes pourront être remplacées avant de poursuivre l'offensive

Format CD-ROM PC
Éditeur Empire Interactive
Sortie disponible
Prix env. 300 F
Genre *wargame*
Config. mini. P133, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x
Config. recom. P200, 32 Mo de RAM, CD-ROM 8x.
Version testée version finale par… version 1.04b.
Problèmes rencontrés aucun



L'éditeur de missions vous permet de régler absolument tous les paramètres d'un scénario : une tâche dantesque !



L'utilisation judicieuse des hauteurs et de vos troupes de reconnaissance permet de révéler rapidement l'ennemi

tains scénarios de gérer des forces de la taille de quelques brigades, dans d'autres vous devrez vous inquiéter de problèmes aussi divers que la gestion de vos forces aériennes et navales, assurer vos arrières pour le bon approvisionnement de vos troupes et le bon placement de vos réserves. De multiples facteurs rentrent aussi en compte pendant le déroulement d'une campagne, parfois d'apparence anodine, comme le temps, mais qui peut avoir une importance cruciale pour les opérations aériennes. Des événements politiques et historiques, comme l'entrée d'un nouveau belligérant dans le conflit, sont aussi gérés par le système de jeu. À une échelle plus tactique, la capacité de reconnaissance de certaines de vos unités permet d'évaluer l'ennemi avant de lancer une attaque et éviter beaucoup de pertes inutiles ! Les 17 scénarios de base proposés par le jeu vous offrent un vaste panorama de batailles et campagnes, allant de la Bataille de France à la guerre de Corée, jouable dans son intégralité, en passant par des offensives localisées pendant la Seconde Guerre mondiale. Dans tous les cas, l'intelligence artificielle se révèle à la hauteur. Elle peut, par exemple concentrer ses forces et lancer une offensive dévastatrice dans les derniers tours de jeu, tactique classique et souvent gagnante du joueur face à l'ordinateur !

Simple, en apparence !

Paradoxalement à une étonnante profondeur de jeu, l'interface se révèle relativement simple après un minimum de pratique : en règle générale, un clic gauche de la souris directement sur les icônes de la carte permet de naviguer entre les unités, tandis qu'un clic droit fait apparaître un menu d'options permettant entre autres le déplacement ou l'attaque. Dans ce dernier cas, il est possible d'ouvrir une fenêtre de « plan d'attaque », très pratique, qui permet de déterminer très facilement quelles unités participeront à l'assaut. Tout n'est malheureusement pas parfait, comme les ordres de batailles, surtout pour les grands scénarios, qui donnent une image assez confuse de l'organisation de vos armées. Mais cette simplicité s'avère en fait trompeuse, et il faut en fait beaucoup d'expérience et de réflexion pour apprécier ce genre de jeu. ■

Frédéric Marié



En cas de percée, il convient de vérifier l'état de vos lignes de ravitaillement et tenter de couper celles de l'ennemi



En vue icônes 2D classique, les forces allemandes se préparent à l'offensive pour la bataille de France



La vue 3D large permet de mieux apprécier les forces en présence sur un vaste terrain, au détriment de la lisibilité

L'avis de Frédéric

D'un certain point de vue, The Operational Art of War est une réussite, avec un concept de jeu aussi ambitieux que solide. Du coup, inutile de prêcher les convertis, qui se jetteront sans doute sur le jeu. Malheureusement, le « wargameur » occasionnel, qui appréciera autant un jeu du genre par son concept que par sa réalisation, choisira plutôt un Panzer General II et ses graphismes bien léchés. Il est vraiment dommage, dans un milieu où la compétition est sans merci, de desservir un aussi bon système de jeu par une réalisation aussi terne.

The Operational Art of War

Graphisme	★★
Son	★★★
Animation	★★
Durée de vie	★★★★

Les plus

- Très complet
- Éditeur de scénarios
- Intelligence artificielle

Les moins

- Ordres confus
- Graphismes peu attirants
- Pour joueurs confirmés

Reah

Contes des 1001 ennuis

Vous terminez un puzzle 5 000 pièces en moins d'une heure ? Vous êtes capable de citer de tête 1 800 décimales de Pi ? Alors Reah est fait pour vous. Par contre, si vous cherchez à vous amuser dans le sens « Waow ! quelle éclate ! » du terme, réfléchissez bien...

Si le jeu d'aventure pur et dur marque le pas, les *softs* proposant des hordes de puzzles poursuivent leur petit bonhomme de chemin. Descendant en droite ligne de l'ancestral 7th Guest, ils sont passés par les paysages extraordinaires de Myst et Riven pour atteindre aujourd'hui la planète Reah. Planète que vous allez tout faire pour quitter. Ben quoi ? On n'est pas bien dans le désert à 50° à l'ombre ?



On ne sait pas si les decors sont de Roger Hart mais pas de doute, les costumes sont de Donald Cardwell.

À DOUBLE TOUR

Depuis Mary Shelley et son Frankenstein, on aurait pu croire que les scientifiques avaient compris qu'il ne fallait pas jouer aux apprentis sorciers. Pensez-vous ! Une expérience de téléportation qui tourne mal et vous voilà balancé à des années-lumière de votre motte de terre natale. Le portail d'hyperespace que vous installiez s'étant refermé, vous voilà prisonnier d'un patelin dont vous ne parlez même pas la langue. De toute façon, vous êtes en plein désert, aux portes d'une grande cité et le fait d'y entrer va déjà demander de votre part une certaine faculté de réflexion. Comme d'habitude dans ce type de jeu, on peut s'amuser à bouger les verrous au hasard. Mieux vaut quand même déambuler alentour pour découvrir des indices. Si les tout premiers sont carrément évidents, du genre on vous donne deux réponses sur trois et vous trouvez la dernière au petit bonheur la chance, les choses vont tourner à l'empirique dès qu'il va s'agir de comprendre ce qu'on vous dit. Et inutile de chercher à progresser sans cela. Dès que c'est fait, une jeune femme accorte vous tiendra une conversation qui pourrait laisser supposer qu'elle vous connaît. Or c'est une parfaite inconnue. Tous ceux qui commencent à se dire qu'il y a anguille sous roche et que tout ça risque fort de se terminer par un plan « libération d'un peuple opprimé » ont gagné. Mais la route qui mène à la victoire est longue, surtout dans un



Depuis Lovecraft et son *Necronomicon*, on sait qu'il vaut mieux éviter de regarder les images de certains livres. On était-ce le *Kama-sutra* ?





Ça me rappelle les tests qu'on m'a fait passer pour entrer chez Gen4. Dieu, que c'est compliqué...

On le croyait calciné comme une merguez et voila que l'empereur Palpatine fait encore parler de lui

Les jeux d'aventure vous donnent de sales habitudes. Comme celle d'abuser de l'hospitalité d'autrui et de fouiller partout



Format CD-ROM PC
Éditeur Project 2 Interactive
Sortie N.C.
Prix N.C.
Genre myst-like
Config. mini. P90, 16 Mo de RAM, CD-ROM 4x, 130 Mo de HD, DirectX, carte son
Config. recom. P133, 32 Mo de RAM, CD-ROM 8x
Version testée finale
Problèmes rencontrés : aucun



Eh bonjour ! Choucarde la gisquette. Ouand t'auras retrouve le reste de ton corps, on se fait un Mac Do et un cine ?

pays où le plus petit mécanisme demande au moins 175 de Q.I. (Ndlr : Soit 100 de plus que la plupart de nous).

Pays de connaissance

Enfin, ne ternissons pas trop le tableau. Si toutes les énigmes de Reah font appel à des raisonnements logiques, elles demandent plus souvent des connaissances générales que des aptitudes mathématiciennes. Quand il s'agit, par exemple, d'affaiblir une vitre blindée, afin de la briser, en utilisant la vibration des quatre gongs disposés dans la même salle. Rien de bien sorcier mais cette sorte d'appréhension qu'engendre la peur de ne pas savoir « quoi faire » augmente la difficulté. Paradoxalement, il n'est pas rare d'avoir l'impression que le puzzle sur lequel on est en train de bûcher est plus simple que celui qui l'a précédé. C'est sans doute dû à la grande variété de problèmes qu'on est amené à résoudre. Suites logiques, utilisation d'un objet donné à un endroit précis, détournement de certaines installations, rien que des grands classiques. Techniquement, Reah ne va pas défrayer la chronique. L'interface principale est gérée à la souris et vous permet, comme on en a l'habitude, de regarder dans toutes les directions. Elle se modifie sur certaines zones de l'écran entre aller, voir, prendre ou utiliser. C'est du vu, revu, archi-vu mais, jusqu'à présent, personne n'a proposé un procédé plus efficace. La gestion est convenable, à peine si parfois un clic hasardeux vous retourne alors que vous vouliez avancer. Graphiquement, c'est nettement moins convaincant. Après Myst et Riven, la barre a été placée très haut et Reah passe... en dessous. Tous les décors ont été générés dans une 3D assez peu détaillée et les textures ont des allures d'à-plats à peine travaillés. Quant à l'ambiance sonore, elle est essentiellement musicale. Très peu de bruits « vivants » viendront troubler votre sieste. Pour amateurs seulement. ■

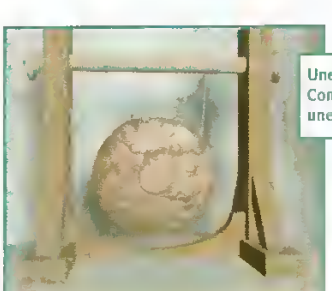
Xavier Hanart

L'avis de Xavier

★★ *Les suites d'énigmes font-elles un vrai jeu ? Il faudrait aussi qu'on ait envie de les résoudre et d'aller plus loin pour savoir exactement quelle est la destinée du personnage qu'on incarne. Or, avec sa voix de niais, ses sorties à deux balles et son déplacement style hovercraft, le héros nous sort par les yeux au bout de deux minutes. On a envie de le balader dans le désert pour qu'il y crève de soif. Reah n'apportant strictement rien à son genre, il est à réserver aux inconditionnels des prises de tête. Bon courage.*



J ai une loupe et un plan que je n'arrive pas bien à lire. Hum il doit y avoir un rapport.



Une vitre à briser et un ensemble de gongs Comme disaient les Beach Boys, je sens une bonne vibration



Dans notre serie « Oue font-ils après le boulot ? », aujourd hui, not' Cedric est videur dans une boite *No pasaran !*



Ce n'est pas une œuvre « etronique » signee Ricardo Bofill mais un traducteur pour piger ce que disent les gens d'ici

Il n'y a rien de plus facile que de créer une nouvelle porte à un lieu interdit avec du gaz et des étincelles.

Reah	
Graphisme	★★
Son	★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★

Les plus
- Énigmes diversifiées
- Rigoureusement logique
- Installation rapide

Les moins
- Réalisation moyenne
- Intrigue éculée
- Mauvais acteurs

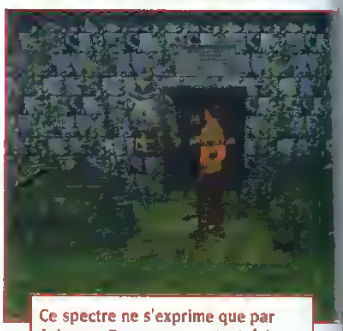
King's Quest 8

Le Masque d'éternité

Voyage sans retour

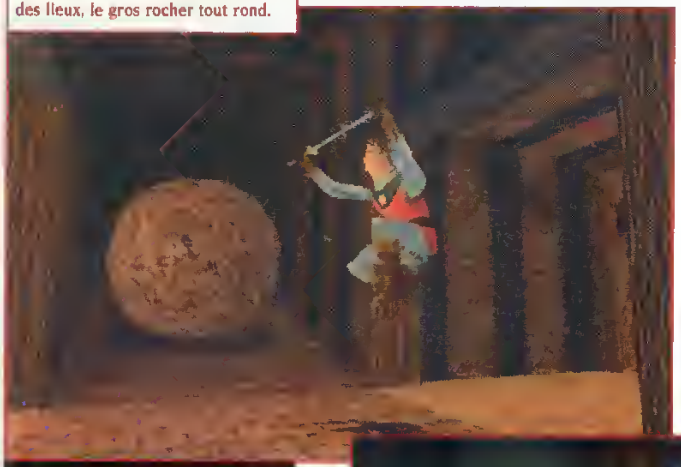
Peu de jeux peuvent s'enorgueillir de huit épisodes. Plus de dix ans après le premier opus, King's Quest passe en 3D temps réel et lorgne du côté des jeux de rôle. Incroyable, l'ancêtre de l'aventure nous réserverait-il des surprises ?

Rien ne va plus sur Daventry ! Un terrrrible sortilège a changé tous les habitants du royaume en statue de pierre. Tous ? Non, un héros sans peur et sans reproche a échappé à la malédiction, ainsi que quelques personnages fortunés : un magicien, une dame du lac, quelques spectres et une poignée de monstres en colère... Dès les premières secondes de jeu, une constatation s'impose : le passage à la 3D s'est fait dans la douleur. Si les graphismes et les textures sont assez jolis et que de belles ombres suivent les personnages, deux problèmes de taille sautent aux yeux : d'une part, la visibilité est très courte, d'autre part, le moteur 3D est au PC ce que les Lada sont à l'automobile. L'avantage, c'est que l'animation est quasiment semblable sur un P200 en Direct3D et sur un PII 333 équipé d'une 3Dfx 2 ! On souffre donc beaucoup lorsque l'on combat contre plus d'une créature.



Ce spectre ne s'exprime que par énigmes. Rassurez-vous toutefois, elles ne sont guère sibyllines.

C'est dingue ! Les couloirs sont vraiment mal fréquentés. Habitué des lieux, le gros rocher tout rond.



Le jeu masqué

Et à part ça, King's Quest 8, c'est comment ? Ben c'est plutôt pas terrible... Comme il faut quand même être fidèle à la série, on se retrouve avec une succession d'énigmes à résoudre dans un ordre bien défini... L'avantage, c'est que l'on n'y passe pas des heures : tout est simple, logique et attendu. On actionne des mécanismes, on entre dans des maisons par le toit, on fracture des coffres, on utilise « hache » sur « arbre », on s'encombre d'objets dont on découvre l'utilité cinq heures plus tard. Bref, même tout en 3D, ce huitième épisode a conservé tout ce qui fait (barrez les mentions inutiles) : 1/ le charme 2/ la lourdeur des jeux d'aventure traditionnels.
Heureusement, quelques bons points



Le *bug* d'affichage fréquent : les personnages ou les objets s'imbriquent les uns dans les autres. Sexuel mais très énervant.



Je ne comprends pas, je tourne en rond depuis trois heures à la recherche du château de Daventry sans parvenir à le trouver.

Format CD-ROM PC
Éditeur Sierra
Sortie disponible
Prix environ 350 F
Genre aventure
Config. mini. P200, 32 Mo de RAM, CD 4x
Config. recom. P333, 64 Mo de RAM, 3Dfx 2
Version testée : version bêta
Problèmes rencontrés : objets qui se chevauchent



En depit des apparences, cette horreur n'est rien de moins qu'une licorne. La pauvre a subi les affres de la malédiction.



Attention, maximum respect pour Azriel, le dieu des Morts, trahi par ses ouailles et a qui il faut prêter main-forte !

Deux coups différents en combat : on n'est pas débordé par les combinaisons et on clique comme un furieux.



viennent tout de même piquer l'intérêt du joueur. D'abord, les énigmes sont plaisantes à résoudre même si elles restent basiques.

Ensuite, on évolue librement dans de vastes décors assez diversifiés. Cela implique une exploration en règle de toute la carte avant d'être apte à résoudre les puzzles. Tout cela se fait en douceur et sans temps mort (peu de risque de blocage). Quelques créatures jalonnent les niveaux, histoire de se détendre les méninges pendant un bon gros combat. Et comme King's Quest 8 est un peu jeu de rôle, le personnage progresse en tuant ses victimes et fait ainsi monter points de vie, attaque et armure... C'est ultra-classique mais ça a le mérite de fonctionner.

Un poil poussif

Il est finalement dommage que les combats soient ralentis par un moteur 3D asthmatique qui fait siffler l'ordinateur lorsqu'il doit afficher plus de cinq polygones ! S'il avait été plus abouti, le jeu aurait évidemment gagné en confort d'utilisation..., déjà fort handicapé par une interface certes simplissime mais pas toujours pratique à utiliser. La souris est effectivement gérée, mais elle ne sert qu'à faire tourner la caméra autour du personnage, à donner des coups et à lever et mooter la tête en vue subjective. Pour les changements de direction, il faut se rabattre sur le clavier. Il est évident qu'elle a été sous-exploitée pour ne pas effrayer les débutants. Dans ce cas, pourquoi ne pas avoir inclus la possibilité de paramétrer toutes les commandes (et pas simplement le clavier) comme dans un *quake-like* moyen ?

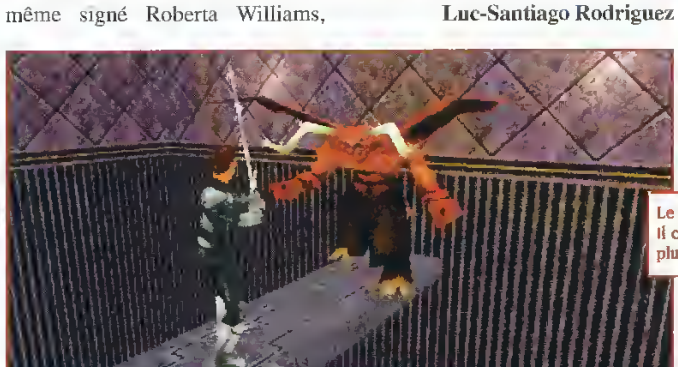
Au niveau du scénario, rien de bien transcendant. Le masque d'éternité s'est brisé en cinq morceaux, éparpillés dans sept mondes différents. C'est pas très brillant et c'est quand même signé Roberta Williams, papesse du jeu d'aventure, qui fut plus inspirée dans Phantasmagoria. Néanmoins, si la trame générale est complètement usée, les rencontres étonnantes que l'on fera (le dieu des Morts par exemple) donneront un peu de mordant à une histoire autrement moribonde. Si l'aventure débute dans une campagne noyée dans les ténèbres, on se retrouvera vite dans les marais ou dans les glaces.

Finalement, King's Quest 8 aurait pu être un jeu de rôle/aventure assez honnête si de grosses imperfections avaient été corrigées. Peut-être pour le neuvième épisode ? ■

Luc-Santiago Rodriguez

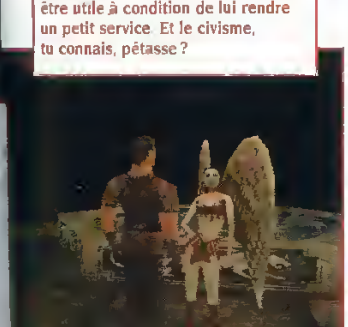


Les rencontres ne sont pas très nombreuses (quatre ou cinq par niveau maximum), mais elles sont marquantes !



Le héros change de tenue périodiquement. Il commence en slip puis évite les rhumes de plus en plus efficacement.

Cette sylphide pourra vous être utile à condition de lui rendre un petit service. Et le civisme, tu connais, pétasse ?



L'avis de Luc-Santiago

★★ *Incroyable ! Alors que la série des King's Quest a toujours profité d'un soin particulier de la part de Sierra, de grosses erreurs sont passées dans le huitième épisode ! On peut donc déplorer, entre autres, un moteur 3D peu convaincant et une interface qui ne conviendra qu'aux débutants. Dommage, car la liberté de déplacement, comme les énigmes simples et logiques, permettent de progresser avec aisance et plaisir. Bref, on attendait beaucoup du « premier jeu d'aventure en 3D » et il est impossible de cacher notre déception.*

King's Quest 8

Graphisme	★★★
Son	★★★
Animation	★★
Durée de vie	★★★★

Les plus
- Jolis graphismes
- Énigmes sympa
- Contrôle de la caméra

Les moins
- Moteur minable
- Décors vides
- Visibilité nulle

Next & The Fight ★

Beat'em all
sur CD-ROM PC
édité par Cross Communication



Un *beat'em all*, voilà qui n'est pas banal. Next vous replonge dans l'univers sanglant des combats médievaux fantastiques. L'un des trois heros disponibles affronte seul des vagues d'assaillants par les armes et la magie, voyant ses pouvoirs s'accroître à chaque victoire. Malgré des graphismes plutôt réussis et un environnement sonore adapté, on s'ennuie. L'animation est hachée et surtout la maniabilité laisse à désirer. Pour consoleux refoulés, et encore. Tout pareil pour The Fight. ■ *F.D.*

East & Alien Encounter ★

Stratégie temps réel
sur CD-ROM PC
édité par Cross Communication



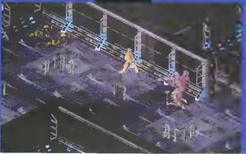
Inspiration, pitié, reviens à la maison avant qu'on se tire une balle. East est un clone fadasse de Warcraft II, avec une réalisation et une interface rétrogrades ainsi que des *briefings* en coréen. Si encore c'était un *freeware*... Alien Encounter relève le niveau avec une approche science fiction plus convaincante. Question technique et profondeur, on se rapproche de productions récentes mais il n'apporte strictement aucune innovation au genre. Au moins il est en anglais. ■ *F.D*



Limb from limb ★★★

Add-on **Die by The Sword sur CD-ROM édité par Interplay**

Bienvenue, valeureux guerrier ! Bienvenue dans [illegible] d'Orcs et de fureur ! Au programme de ces réjouissances [illegible], on trouvera de nouvelles arènes, de nouvelles armes, de nouvelles créatures, le tout disponible en Multijoueur comme en Solo. [illegible] « hockey des ogres » a été inclus : chaque joueur [illegible] ■ *L.-S. R.*



Alien Slayer & Hazard ★★★

Jeu de rôle sur CD-ROM PC édité par Cross Communication

[illegible] Alien Slayer, mélange de Diablo, Syndicate et Alien. [illegible] fusil, RPG, laser, boucliers... [illegible] Répétitif comme Diablo, mais tout aussi prenant malgré une réalisation moyenne. Une bonne surprise. ■ *F.D.*

Fighter Pilot ★

Action
sur CD-ROM PC
édité par Electronic Arts



Ciel, un After Burner en 3D texturée sur PC ! Pour une fois, les apparences ne sont pas trompeuses : Fighter Pilot ne ressemble absolument pas à un simulateur, malgré le petit avion que l'on pilote, et c'est loin d'en être un ! Des missiles encore plus guidés que d'habitude, des explosions dans tous les sens et un minimum d'interaction... C'est simple, au bout de cinq missions, on a l'impression d'avoir terminé le jeu. La déception est donc au rendez-vous, contrairement au plaisir ! ■ *L.-S.R.*

Enemy Zero ★

Jeu d'aventure
sur CD-ROM PC
édité par SEGA



Enemy Zero part d'un concept éculé : un vaisseau dans l'espace, un équipage décimé par une créature invisible et une héroïne qui sort d'un sommeil cryogénique. Le jeu se déroule en deux phases. La recherche d'items et d'indices dans les salles, l'exploration et la chasse dans les couloirs. Le *background* est assez fouillé et l'atmosphère oppressante avec d'étroits corridors ainsi qu'un prédateur uniquement repérable au bruit. Le résultat aurait pu être nettement plus sympa... ■ *F.D*

79 F ttc/mois* service compris
abonnement au 01 44 54 70 70

Internet ça roule avec easynet®



Internet > facile > rapide > partout en France

L'abonnement comprend :

- Accès illimité
- 15 Mo de pages Web personnelles
- Technologies 56K (x2, K56, V90)
- Un guide d'apprentissage illustré
- Une Hot Line gratuite 6j/7
- 34 points d'accès* + accès National
- Abonnement valable dans 160 pays sur option
- 5 adresses E-mail

Avec Easynet, débutez **en douceur** sur Internet ! Nous vous offrons un ensemble de logiciels simples et complets, un guide illustré et un **service technique gratuit** à votre écoute **6j/7, jusqu'à 21h30**. Côté performance, Easynet ouvre les vannes à **56 K** via ses serveurs X2, K56 et V90.

Utilisez nos liaisons **européennes et transatlantiques à hauts débits** pour profiter de sorties rapides à des millions de sites à travers le monde, des 30 000 groupes de discussions, des serveurs de jeux...

Pour vous connecter chez Easynet, utilisez simplement vos logiciels favoris : Internet Explorer, Netscape, Opéra...

Quel que soit votre système : Windows, MacOs ou Linux...

Ces services sont accessibles à toutes les bourses. Jugez plutôt : Pour vous connecter au prix plancher **(communications locales : 14 centimes la minute tout compris, après 19h et le week-end)**, Easynet à mis en place un réseau de points d'accès dans 34 agglomérations françaises**.

easynet®

Easynet recommande les modems 3Com U.S. Robotics

Photo Image Bank

Service Commercial

Easynet : 23, rue du Renard - 75004 Paris - Tél. : 01 44 54 70 70 - Fax : 01 44 54 70 01
Mail : info@easynet.fr - site web : http://www.easynet.fr

Big Race USA ★★★

Flipper
sur CD-ROM PC
édité par Empire Interactive



Voici le nouveau Pro-Pinball Pas de révolution depuis The Web Big Race est très beau, bien qu'un peu saccadé en haute résolution (sur PII 333 !). Il propose deux rampes, l'inévitable multi-balles et une quinzaine de combos et de mini-jeux vraiment sympa et techniques Les réactions de la balle sont réalistes et un mode réseau a deux est même disponible , bref, du tout bon. On regrettera juste une partie haute du tableau un peu chargée et la triste solitude de cette table ■ *F.D*

Airshow, Meeting aérien 98 ★★★

Extension pour Flight Simulator
sur CD-ROM PC
édité par Alsyd Multimedia



F.S. souffrait d'un manque par rapport à Flight Unlimited : l'aspect acrobatique Airshow permet de pallier ce defaut en vous mettant aux commandes de 5 avions de la dernière guerre Vous pourrez apprendre de nombreuses figures et présenter un spectacle complet au-dessus des aerodromes de Duxford et de la Fertés-Alais Il est même possible de participer à la Gold Race La réalisation est bonne, le réalisme poussé et l'interêt de F.S renouvelé Pourquoi se priver ? ■ *F.D.*



Buggy ★★

Course de voitures sur CD-ROM PC édité par Infogrames

Après un déluge de courses très sérieuses, on avait bien besoin de rigoler un peu sur les circuits. [illegible] attendu : Buggy semble prévu tout exprès pour tenir dans la hotte du Père Noël. Eh oui, les buggies, ces petites [illegible] ressemblant à des insectes, sont de retour, pour la joie des [illegible] teurs d'acrobaties en chambre. Prisonnier d'une étrange serre, la seule façon de vous [illegible] de votre nouvel environnement est de remporter toutes les courses du jeu. Au fur et à mesure de votre progression, vous découvrirez de nouveaux [illegible] et surtout de nouveaux circuits, [illegible] de raccourcis, de passages secrets, et même de quelques énigmes à résoudre. Les graphismes, plutôt rigolos, rappelleront un peu ceux des Teletubbies et l'on peut jouer à deux sur un écran *splitté*, et même en réseau (au moins quatre joueurs). Rien de bien révolutionnaire mais assez pour s'amuser devant le sapin de Noël. ■ *R. G.*



La Guerre des Mondes ★★

Stratégie sur CD-ROM PC édité par GT Interactive

Rage parvient à renouveler le genre « stratégie » en recyclant des classiques. Des phases façon Risk vous permettent de déplacer vos troupes, contrôler vos productions (unités, matières) et lancer des recherches, sans contrainte de temps. La partie temps réel, style C&C, concerne l'établissement de vos bases (défenses, usines) et surtout la résolution des conflits. Le concept est intéressant, les possibilités de développement nombreuses avec une approche bien différenciée entre martiens et humains. Le *background* est attachant et la musique vraiment magnifique. Par contre, le graphisme n'est pas génial : la partie 2D est simpliste et celle en 3D (combat) bien inférieure à Total A. malgré une bonne gestion des lumières. Mais le principal défaut reste la lenteur du jeu qui risque d'énerver les amateurs de Command and Conquer et l'anarchie du combat qui rebutera les stratèges du tour par tour. Entre deux jeux, entre deux publics ! ■ *F.D.*

Action Scenery ★★

Extension pour Flight Simulator
sur CD-ROM PC
édité par Alsyd Multimedia



Vous vous sentez un peu seul lors de vos manœuvres aériennes ? Alors cette extension s'adresse à vous. Action Scenery permet en effet de mettre de l'animation dans les aéroports Il s'agit de programmer des trajectoires que l'on appliquera à des objets mobiles (avions, hélicoptères, camions) Cette densité du trafic rend les manœuvres plus techniques Un *data* qui interessera surtout les passionnés des phases décollage atterrissage, car en vol, cela ne change pas grand chose ■ *F.D*

Pinball Arcade ★★★

Flipper
sur CD-ROM PC
édité par Microsoft



Voici une compilation qui nous change ! En effet, Microsoft nous propose une rétrospective des sept flippers Gottlieb sortis durant les soixante dernières années. De ce fait, les premiers sont franchement ininteressants passés les premières minutes de curiosité Trop vieux. Pour les plus recents, c'est déjà un peu plus sympa, avec une bonne réalisation globale et un prix très attractif, mais on aurait bien aimé une ou deux tables d'actualité ! Les amateurs de baballe d'acier apprécieront tout de même ■ *R.G*

EAGLE COMPUTER

PARIS (M) Père Lachaise
ROUEN : 02 32 76 02 22

01 43 58 11 11

OUVERT DE 13H00 À 20H00 DU MARDI AU VENDREDI - DE 10H00 À 20H00 LE SAMEDI

WEB : HTTP://WWW.EAGLECOMPUTER.FR



THUNDER K6-2 350 Mhz 3D

5 990 F ttc

- Chassis moyen tour ATX
- Processeur AMD K6-2 350 3D
- Carte mère FIC PA2013 ATX +100 Mhz
- 1024 Ko de cache- bus AGP
- 64 Mo SDRAM 8 ns PC 100
- 4,3 Go HDD Ultra DMA 33
- Moniteur 17" pitch 0.28 1280X1024
- Carte vidéo ATI Xpert Works 98 8 Mo
- Lecteur CD-Rom 36X
- Carte son 16 bits PNP
- Lecteur de disquettes 3"5
- Clavier étendu Windows 95
- Souris compatible Microsoft



PLAYER PII 350 Mhz

1 990 F ttc

- Chassis moyen tour ATX
- Processeur Intel PII 350 Mhz
- Carte mère chipset BX «ABIT/FIC»
- 512 Ko de cache intégré
- 64 Mo SDRAM 8 ns PC100
- 6,4 Go HDD Ultra DMA 33
- Moniteur 17" pitch 0.28 1280X1024
- Carte 3DFX II 12 Mo
- Carte vidéo Intel I740 8 Mo AGP
- Lecteur CD-Rom 36X
- Carte son S8 AWE 64 PCI
- Lecteur de disquettes 3"5
- Clavier étendu Windows 95
- Souris compatible Microsoft

Promotions

Carte 3DFX II 12MO



Carte Riva TNT 16Mo AGP



Cartes graphiques	
Intel I740 8 Mo AGP OEM	299 F
Carte 3DFX1 4 Mo OEM	369 F
Carte 3DFX2 12 Mo OEM	690 F
XPert Works 98 8 Mo AGP OEM	459 F
XPert Play 98 8 Mo AGP OEM	529 F
Matrox G200 8 Mo AGP OEM	690 F
Riva TNT 16 Mo Creative AGP	1150 F

Cartes mères	
Abit BH6 BX	790 F
Fic VB601 BX	775 F
Asus P2B BX	1090 F
FIC VA503+ 100 Mhz AT	590 F
FIC PA2013 100Mhz ATX	650 F

Modem	
Usr 56K Message Pro externe	1195 F

Disques durs	
4,3 Go Udma	990 F
6,4 Go Udma	1150 F
8,4 Go Udma	1390 F

Processeurs	
K6-2 333 3D	750 F
K6-2 350 3D	990 F
Celeron 300 A	1090 F
Pentium II 350	1690 F
Pentium II 400	2490 F

Graveurs	
Yamaha 4260/4261 4x/2X/6x ide/scsi	2290 F
Plextor 4X/12x Scsi	2590 F

CD-R	
CD-74 MaPhilips/Pionner/Verbatim	10 F
CD-80MaPhilips	14 F

Ordinateurs en démonstration - Vente par correspondance (CB ou chèque) LIVRAISON* SOUS 24/48 HEURES
Options supplémentaires disponibles par fax UPS
DISPONIBLE SOUS 48 HEURES !
*VPC 48 heures + 48 heures de livraison

Eagle Paris 52, bd de Ménilmontant 75020 Paris - Téléphone : 01 43 58 11 11 - Fax : 01 43 58 02 09
Eagle Rouen 37, rue de la République 76000 Rouen - Téléphone : 02 32 76 02 22 - Fax : 01 43 58 02 09

ATTENTION

BIENTOT SUR VOS ECRANS

N E X T

Sylvia, Atius et Tackle sont les descendants des célèbres couples " Dragyan ". Ils devront affronter les multitudes de créatures maléfiques envoyées par Ereanet. Arriveriez vous à les combattre et à anéantir ce Dieu aveuglé par la vengeance !

T H E F I G H T

Paul, orphelin bagarreur n'a pas l'habitude de se faire marcher sur les pieds. Même la pègre, ne veut pas le laisser tranquille. Mais ils vont apprendre à le connaître, quand ils auront le malheur de kidnappé sa fiancée !





CROSS COMMUNICATION

LA LEGENDE CONTINUE... DESORMAIS, LE MONDE EST ENTRE VOS MAINS.

DROIYAN

Un genre radicalement nouveau alliant simulation, action et rôle

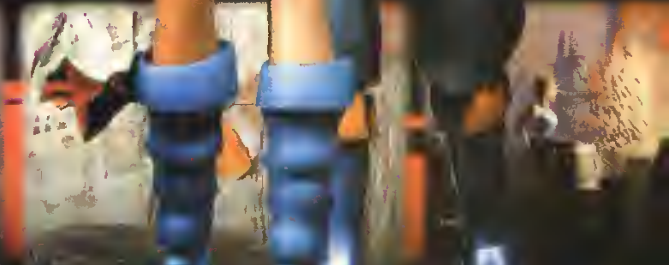
Une haute résolution graphique (640x480)

Environnement totalement 3D

"Un sympathique jeu de rôle" PC JEUX







CROSS COMMUNICATION

MAINTENANT RECEVEZ DROIYAN CHEZ VOUS !

NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

DROIYAN	PRIX
( ) x 299 FRANCS	
FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	GRATUIT
FRAIS CONTRE - REMBOURSEMENT	40 FRANCS
TOTAL	

REGLEMENT PAR

CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CONTRE - REMBOURSEMENT ☐

SIGNATURE

POUR LES MINEURS LA SIGNATURE DES PARENTS EST OBLIGATOIRE

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : *CROSS COMMUNICATION 72 QUAI LOUIS BLERIOT 75016 PARIS* CHEQUES ET MANDATS A L'ORDRE DE CROSS COMMUNIC

GRIM FANDANGO

Vous êtes Manny Calavera, agent de voyage au royaume des Morts, hélas affligé des clients les plus minables de l'au-delà. Heureusement, grâce à nos agents secrets tués spécialement (à la tâche) pour l'occasion, l'heure de votre revanche va bientôt sonner !



Première année : El Alamoëlle

Commencez par prendre le jeu de cartes qui se trouve derrière vous dans votre bureau. Vous recevez un mémo qui vous apprend que vous devez vous rendre sur le site d'un empoisonnement de masse dans le monde des vivants mais Domino a déjà renvoyé le chauffeur chez lui. Pour vous sortir de là, prenez l'ascenseur de gauche et allez au garage. Vous devez convaincre Glottis d'être votre chauffeur. Dites-lui qu'il n'est pas trop gros, que ce sont les voitures qui sont trop petites. Pour rentrer dans la voiture, Glottis doit lui apporter quelques modifications, impossibles à effectuer sans un ordre écrit du patron, Don Copal, qui est malheureusement en voyage. Trouvez la corde que Don Copal utilise pour quitter le bureau discrètement (au fond de la ruelle), pénétrez-y. Son interphone est sur « Automatique ». Remplacez « Pas maintenant, Eva, je suis occupé » par « Signez-le vous-même ». Apportez le formulaire à Eva, qui va le signer. Retournez voir Glottis qui fait ses petits bricolages.

Arrivé chez les vivants, il ne reste plus qu'un cocon. Prenez votre faux et ouvrez-le : le nouveau mort qui en sort s'appelle Bruno Martinez. Une fois de retour, vous vous occupez de Bruno Martinez et ramassez le jeu de cartes dans votre bureau. Votre patron fait irruption dans votre bureau et vous déclare que si vous ne trouvez pas de meilleurs clients vite fait, il vous vire ! Vous décidez alors de voler un ordre de mission destiné à Domino mais la porte d'accès est hermétiquement fermée. Allez chercher Brennis, le réparateur, pour qu'il vous ouvre. Pour le décider à bouger, bouchez les tubes de pneumatiques avec du liquide d'embaumement, que vous récupérez en bas, à gauche. Allez voir le clown et demandez-lui deux ballons-vers. Gonflez-en un avec le produit clair et l'autre avec le produit foncé. Retournez dans votre bureau et envoyez-les dans les tubes. La pièce se remplit de mousse. Comme Brennis refuse de vous laisser entrer, baissez le loquet de la porte pendant qu'il travaille. Ainsi, elle ne se refermera pas complètement lorsqu'il partira. Vous devez lire le numéro de l'un des ordres de mission. Prenez une carte de votre paquet et introduisez-la dans le perforateur de Eva ; placez-la ensuite dans le tube rouge de la machine. Vous partez ensuite avec Glottis dans le monde des vivants pour récupérer votre client volé, la belle Mercedes (Meche) Colomar. Hélas, son compte client ne prévoit rien de mirifique. Allez voir Eva. Don Copal vous passe un savon pour avoir volé un client à Domino, qui en profite pour se sauver. Copal vous enferme dans la cabane à outils de Glottis. Le garde refuse de vous laisser sortir. Révélez-lui votre intention de détruire la compagnie pour qu'il vous relâche : ce faux garde est en réalité Salvador Limones, chef des rebelles. Il vous emmène dans son Q.G. secret et vous propose de vous aider à vous enfuir de El Alamoëlle à condition que vous rejoigniez sa cause. Vous refusez. Mais comme les révolutionnaires ont besoin de l'empreinte de vos dents pour accéder à l'ordinateur central de la compagnie, ils refusent de vous laisser partir. Vous devez aussi leur fournir des œufs de pigeon. Reprenez la corde et introduisez-vous dans le bureau de Domino. Jouez avec le punching-ball pour récupérer le protège-gencives. Prenez le corail dans le tiroir du bureau. Ressortez. Vous ne parvenez pas à accéder à l'échelle qui mène sur le toit à cause d'un bloc de béton qui s'est effondré. Attachez le corail au bout de la corde qui pend du rebord et servez-vous-en pour attraper l'échelle. Vous devez ramasser des œufs sur le toit mais les squelettes de pigeons défendent leur progéniture avec énergie. Procurez-vous un ballon en forme de chat et enterrez-le dans une pile de miettes de pain. En picorant le pain, les pigeons font exploser le ballon et s'envolent paniqués. Allez dans la cabane où vous étiez enfermé et faites couler du mastic sur le protège-gencives. Apportez le tout à Salvador et Eva. Salvador vous conduit dans un tunnel qui mène hors de la ville.

Tout en vous conduisant dans le tunnel, Salvador vous dit d'aller à Rubacava et d'y attendre Meche. Vous vous retrouvez au milieu de la forêt pétrifiée. Vous y retrouvez Glottis. Ce dernier a été renvoyé et s'en veut tellement qu'il s'arrache le cœur et le jette dans les bois. Là, des araignées le ramassent et le collent dans leur toile. Glottis tombe en léthargie : tant que vous ne l'avez pas réveillé, vous ne pourrez aller nulle part. Prenez un os sur la pile qui se trouve à côté de la toile et placez-le à l'intérieur de celle-ci. Accrochez-y votre faux et tirez : la toile se détend et projette le cœur vers Glottis. Ramassez-le et replacez-le dans sa poitrine.

Vous êtes sauvé !

Nous allons désormais essayer de joindre sur le CD des sauvegardes des jeux dont nous vous donnons la solution. Ce mois-ci, vous trouverez dans le répertoire Soluce, une sauvegarde pour chacun des chapitres du jeu. Si avec ça, vous n'y arrivez pas...

9,21 FTC/Mn

RECEVEZ VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS PAR MINITEL : 08 36 29 25 63

Recevez rapidement vos magazines préférés par Minitel sur le

08 36 29 25 63* CONNEXION-FIN

Sommaire des CD-Rom
Commander plus rapidement
Attribution d'un code client pour le suivi de votre commande
Mise à jour permanente









Allo Presse

Sur le 08 36 29 25 63, vous pouvez commander le numéro en cours (disponible en kiosque) le prochain numéro, ou un ancien numéro.

Par Minitel. Laissez nous vos coordonnées sur le 08 36 29 25 63 pour recevoir chez vous, par la Poste, le(s) magazine(s) de votre choix. Vous ne payez que la communication Minitel. Les envois sont effectués sous 48 heures.

* Editeur Pressimage 9,21 F TTC/Mn

ABONNEMENT SUR 12 N°S

STOP

GEN4 ÉRATION

31,50 F LE NUMÉRO !

Raisonnez malin !
ABONNEZ-VOUS DÈS AUJOURD'HUI

Bon ou photocopie à retourner accompagné du règlement à l'ordre de Pressimage

GÉNÉRATION 4 – Service Abonnement
55, route de Longjumeau 91387 Chilly-Mazarin cedex. Tél. : 01 64 54 76 89

☐ Abonnement 1 an (12 numéros) **378 F** (étranger & Dom-Tom 498 F)
☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre
☐ Carte bancaire :_____Exp.fin : .../...

Adresse de réception de l'abonnement :

P117P

❑ M. ❑ Mme
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : .....Ville : .....
Pays : .....Tél. : .....
Date :.....Signature :

Les données ci-dessus font l'objet d'un traitement informatique et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit

CHEAT CODES... T'EN VEUX ?

SHOGO :

MPGOD : God Mode.
MPKFA : recharge armure, munitions et santé.
MPHEALTH : remonte la santé à 100 %.
MPAMMO : munitions à 100 %.
MPARMOR : armure à 100 %.
MPOS : donne la position.
MPLIGHTSCAPE : lumière.

DEADLOCK II :

PILE IT ON : plus de ressources.
Q40 : recherche totale.
GREEBLIE : recherche en cours terminée.
WALL2WALL : population au maximum.
LEO : montre les ressources de l'adversaire.
BIGBRO : montre n'importe quel territoire.
CHARISMA : vous rend copain avec l'I.A.
S-MART : Skirineen apparaît.
SQUISH : victoire.

HEXPLORE :

MISTER WHITE : God Mode.
TALKING TO ME : vos ennemis meurent.
RAT RACE : santé à 100 %.
SATISFACTION : vos héros sont accélérés.
THINK POSITIVE : double les dommages infligés à vos ennemis.
WHAT A DIFFERENCE : marche plus rapide.
MY DRUG : l'arme sélectionnée est chargée à fond.
GLORY DAY : supprime le brouillard.
I'LL TAKE YOU THERE (n°) : vous téléporte au niveau de votre choix.

FINAL LIBERATION :

EYE OF TERROR : vous voyez les unités ennemies.
HERETIC : mission terminée.
CLEANSINFIRE : précision à 100 % de vos tirs.
WHITEDWARF : vos unités sont invulnérables aux armes de jet.

Vous vous retrouvez ensuite devant un poteau qui indique Rubacava mais qui conduit en fait à une clairière où tous les chemins vous ramènent à votre point de départ. Pour s'en sortir, Glottis doit monter dans la voiture et foncer dans le poteau. Ramassez-le et amenez-le dans la clairière, à gauche. Plantez-le où vous voulez : il indique sans cesse une direction différente qui vous fait tourner en rond. En fait, il indique un certain point dans le sol, au centre de la clairière : c'est là que vous devez le placer. Une porte géante s'ouvre, franchissez-la avec votre voiture, le Bolidos. Vous vous trouvez bientôt bloqués par un amas de rochers que la voiture ne peut franchir. En rentrant dans la salle de la Pompe à Arbre (en haut, à droite des araignées), vous voyez de grandes pompes qui aspirent la moelle de l'arbre. Un disque harmonique géant absorbe le bruit des pompes. Glottis pense que si vous pouviez détraquer la mécanique et mettre la main sur ces pompes, il pourrait s'en servir pour faire franchir la barrière rocheuse à votre voiture. Poussez la brouette de poids sur les tubes puis retirez-la afin de fausser le rythme du pompage. Il faut que les pompes d'un même côté pompent ensemble. Baissez le levier et remettez alors en route le balancier harmonique pendant que Glottis est dessus. L'arbre s'effondre, Glottis ramasse les pompes et la voiture est équipée. Repassez la porte géante. Prenez la clé rouge sur le poteau lugubre.

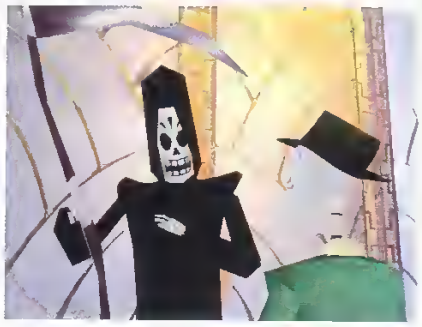
Une fois l'obstacle franchi, vous arrivez dans une pièce encombrée de castors enflammés qui vous empêchent de passer. Retournez à la pile d'ossements à côté de la toile d'araignée, ramassez-en quelques-uns et placez-vous sous le monticule de pierre près de la rivière de goudron. Lancez les os : un castor saute pour les attraper. Dès qu'il touche le goudron, éteignez-le avec l'extincteur : il se fige et coule dans la rivière. Recommencez jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de castors. Retournez voir Glottis et ouvrez le verrou de la grille.

Arrivé à Rubacava, vous devez trouver un *job*. Tombez à l'eau, parlez à Velasco et montez retrouver Celso au café automatique Rubamat (il nettoie). Il vous dit qu'il attend sa femme. Allez revoir Velasco, le commandant du port, et parlez-lui de la femme de Velasco. Il vous apprend qu'elle est déjà repartie et vous donne son carnet de bord pour le prouver. Montrez-le à Celso qui fonce la chercher et vous donne son balai-brosse en même temps. Vous avez trouvé un super boulot !

Deuxième année : Rubacava

Sortez du café et descendez les escaliers. Regardez attentivement la scène qui suit. Vous avez maintenant trois objectifs : empêcher le marin Naranja d'embarquer sur le *Limbe* pour prendre sa place, trouver des outils d'Abeilles de mer pour Glottis afin qu'il puisse vous suivre et dégoter une carte de syndicaliste pour vous-même. Parlez-en à Velasco. Épuisez tous les sujets de conversation pour apprendre un maximum de choses.

Préparez un sédatif pour Naranja. Après avoir parlé à Velasco, parlez à Chowchilla Charlie et prenez-lui sa presse à imprimer. Demandez-lui de fabriquer une fausse carte



de syndicaliste. Il accepte à condition que vous vous rendiez au club High Roller pour récupérer une valise de faux billets de train enfermée dans un coffre. Allez-y. Dans la cuisine, ramassez la pompe à jus. Ensuite, rendez-vous dans la cuisine du Blue Casket, où l'on confectionne des cocktails d'enfer à base d'eau de vaisselle. Utilisez votre ustensile pour aspirer un peu d'eau de vaisselle. Quand vous entrez au Blue Casket, vous voyez la photographe, Lola, prendre un cliché de Nick et Olivia sortant de leur petit nid d'amour. Rendez-vous à l'atelier de pyrogravure tout au bout du quai après le High Roller, où Naranja se fait faire un nouveau tatouage. Allez dans la pièce adjacente, ouvrez le réfrigérateur et laissez le bac à légumes ouvert pour l'empêcher de se refermer complètement. Todo le graveur est alors distrait et son client suffisamment énervé pour que vous puissiez droguer la bouteille de gnôle de Naranja. Il s'évanouit et Todo l'installe à côté du frigo. Il appelle ensuite Velasco pour lui dire que Naranja va être en retard. Retirez les plaques d'identité de Naranja, amenez-les à la morgue et placez-les sur un corps. Attendez l'arrivée du médecin légiste : en trouvant les plaques, il va déclarer Naranja mort. Le problème, c'est que le légiste, Membrillo, ne trouve pas les plaques ! Vous devez lui fournir un détecteur de métaux en état de fonctionnement. Allez voir Carla à la barrière de sécurité : elle a un détecteur mais refuse de vous le donner. Au bar où vous travaillez, buvez la liqueur dorée. Franchissez la barrière, l'alarme se déclenche, Carla vous passe au détecteur qui sonne à son tour. Elle vous emmène dans la salle de fouille. Parlez-lui du détecteur jusqu'à ce qu'elle se fâche et le lance dans la litière du chat sous la fenêtre. Allez vers la litière (la porte se trouve dans la pièce du chat empaillé) et promenez votre

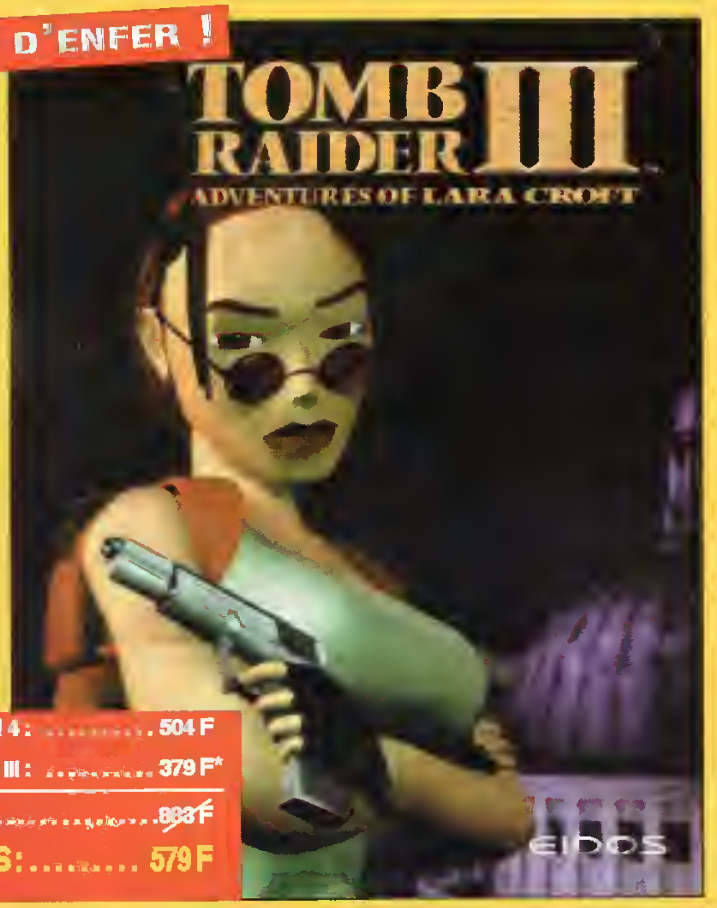


ABONNEMEN

GEN4

Votre abonnement à GÉNÉRATION 4 + le jeu TOMB RAIDER III

A PRIX D'ENFER !



GÉNÉRATION 4 : ..... 504 F

TOMB RAIDER III : ..... 379 F*

TOTAL : ~~883 F~~

POUR VOUS : ..... 579 F

*TOMB RAIDER III vendu seul au prix de 379 F



304 F de réduction sur l'abonnement GÉNÉRATION 4 + TOMB RAIDER



GÉNÉRATION 4
service abonnement,
55, route de Longjumeau
91387 Chilly-Mazarin Cedex
Tél. : 01 64 54 76 89

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. D'autres offres d'abonnement sont disponibles dans ce magazine. Les données de ce bulletin étant traitées informatiquement, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification. Vous pouvez également vous opposer à leur cession ultérieure en nous le précisant par écrit. (conformément à la loi Informatique et Libertés de 06/01/78.)

❒ Je m'abonne à Génération 4 pour 1 an (12 numéros), avec en plus le jeu TOMB RAIDER III [TR3] au prix exceptionnel de 579 F (étr. & Dom-Tom 719 F)

❒ Nouvel abonnement ❒ Réabonnement

❒ Cocher cette cose pour un abonnement simple sons jeu : 378 F (étr. & Dom-Tom 498 F)

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Tél. : .....

Je règle par : ❒ chèque à l'ordre de Pressimage ❒ mandat lettre

❒ carte bancaire n° : ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊ ⌊⌊⌊⌊

expire fin : ⌊⌊⌊⌊

Date : .../.../... Signature obligatoire :

B117A

Les données ci-dessus étant traitées informatiquement le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s exercer auprès de notre service abonnement Vous pouvez vous opposer a ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit

Offre valable jusqu'au 10 janvier 1998

Après Domination Nation et Rolling Thunder,

VIVID revient en kiosque avec HAWAII!



uveau

NET INTERDIT: la K7 vidéo qui ne cache rien !

'X DAL'X CASTL'X ARCAD'X Internet Rose Filles de JB. ROOT Hôtesses du tél.rose Charme d'Antan



ons disquettes uniquement | versions CD-Rom

'X : 50 tableaux jouables à 4 en simultané.
: un labyrinthe en 3D et 15 niveaux.
'X : un grand jeu d'aventure et d'enquête policière avec Maëvo
d'X : un jeu de plateforme avec 35 séq.vidéo illustrant le Kamasutra
net Rose : une visite guidée des sites les plus chauds sur le Web.
de JB Root : toutes les stors filmées par le maître du CyberSex.
tes du tél.rose : saurez-vous les convoincre de s'exhiber?
n'X : un jeu d'action en temps limité avec des filles aux gros poumons ...
g thunder : une super-production Vivid: démos, jeux, vidéos et les Vivid Girls!
me d'Antan : l'érotisme des années 20 jusqu'oux sixties.
stars du X : toutes les vedettes de VCA sont sur ce CD-Rom!

BON DE COMMANDE à remplir en capitales et à retourner à:
MEDIAGOGO - 210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS

d'images	TITRES	PRIX	G4
PC /Mac	❑ Internet Rose	❑ 49 F	

ix et CD-Roms interactifs disponibles:

PC merci de préciser	❑ Bomb'X	❑ 1 titre = 69 F
MAC votre configuration.	❑ Dal'X	❑ 2 titres = 125 F
CHARME d'ANTAN	❑ Castl'X	❑ 3 titres = 175 F
ARCAD'X	❑ BALLOON'X	❑ 4 titres = 220 F
Superstars du X	❑ - new -	
W		
- new -	❑ 5 titres = 260 F	
Filles de JB.Root	❑ Hôtesses du téléphone rose	❑ 6 titres = 300 F
Rolling Thunder	❑ Domination Nation	❑ 7 titres = 335 F
K7 INTERNET INTERDIT	A partir de 8 titres, 30 F le logiciel supplémentaire	

ntont : _____ F + 20 F de Port = Montant total _____ F.

OM : .....
ENOM .....
RESSE .....
de postal : ..... : Ville .....

HORS-SÉRIE PC FUN

GUIDE D'ACHAT CARTES ET JEUX 3D

42 F seulement

- Toutes les cartes 3D du marché
- Le point sur les normes et les technologies
- Les processeurs nouvelle génération : TNT, ATI Rage 128, Permedia 3, etc.
- Tous les jeux accélérés 3D en test
- Les moteurs 3D : Unreal, Quake 2, Genesis, etc...
- Les jeux de l'an 2000



2 CD-ROM : les meilleurs démos de jeu, tous les pilotes pour les cartes 3D, le moteur 3D Genesis et tous les patchs

ACTUELLEMENT EN KIOSQUE



faux au-dessus jusqu'à ce que le détecteur sonne, vous permettant ainsi de le localiser. Rapportez-le à Mendillo, qui trouve enfin les plaques et appelle Bogen, le chef de la police. Celui-ci prévient alors Velasco de la mort de Naranja.

Vous devez ensuite vous procurer les outils des Abeilles de mer. La seule façon est de déclencher une grève afin qu'ils se débarrassent de leurs outils. Dans le bureau du café Rubamat, prenez les lettres de Salvador qui se trouvent sur la table près du miroir. Montrez-les aux *beatniks* du Blue Casket, ils vous prendront pour un des leurs. Parlez-leur de leur livre, *La Révolution prolétarienne sans peine* (« Labour Revolt Made Easy »), ils vous en donneront un exemplaire. Allez au port et donnez le livre à Terry. Déjà très en colère, il ne lui manquait que cela pour déclencher une grève, ce qui le mène droit en prison. Allez trouver Nick Virago, l'avocat de Maximillian, qui traîne au High Roller. Il refuse de vous aider à sortir Terry de prison : vous allez devoir trouver un moyen de le faire chanter. Au cours de la conversation, il va laisser tomber une clé qu'il rangera dans son étui à cigarettes. Après quelques instants, il va monter parler à son client. Ramassez l'étui à cigarettes. En l'ouvrant, vous ne trouverez pas de clé mais vous l'entendez bouger à l'intérieur. Il vous la faut. Apportez l'étui à Carla, qui est toujours à la barrière de sécurité et dites-lui qu'elle contient une bombe. Elle l'amène dans une pièce spéciale et la fait exploser, avant de vous donner la clé, seule chose qui reste. Cette clé ouvre la porte du phare (derrière les Abeilles). Grimpez jusqu'au sommet, vous y trouvez Lola à moitié morte. Elle laisse derrière elle un jeton qui porte l'inscription « #22 Lengua ». C'est un numéro utilisé par Lupe, votre employée, pour son vestiaire. Donnez-le-lui et elle vous remet le manteau de Lola. Prenez-le pour le fouiller, vous y trouvez un papier marqué « Rusty Anchor ». Apportez ce papier à Todo (le tatoueur) : c'est le nom d'un de ses plus célèbres dessins. En regardant dans son catalogue, il y trouve une photo par-dessus. La photo représente des chats-démons qu'observent des spectateurs qui portent des chapeaux ridicules en forme de chat. En l'air flotte un message : « Olivia épouse-moi. » Vous comprenez que Lola a dû intervertir cette photo avec celle qu'elle a prise à l'hôtel, laquelle doit être à l'arène des félins. Pour l'avoir, il vous faut savoir quel jour a été prise la photo, quelle semaine, dans quelle course et imprimer un faux ticket de retrait. Le numéro de la course est sur la photo : numéro 6. Le jour est mardi (jour du chapeau-chat), la semaine est la deuxième. Rentrez vos infos dans la machine, elle fabrique le ticket. Remettez-le à Doug, au magasin de photos (au High Roller), qui vous tend une photo de Olivia et Nick en train de s'embrasser. Montrez la photo à Nick, qui accepte de défendre Terry et le sort de prison. Terry convainc les Abeilles de mer d'abandonner leurs outils. Ramassez-les puis retournez au High Roller. Allez dans la cuisine et voyez un démon vert qui roule des tonneaux de vin vers le monte-charge. Allez voir Charlie et obtenez un laisser-passez VIP. Apportez-le à Glottis qui vous suit jusqu'au High Roller. Une fois qu'il est en train de boire, enfermez Raoul le serveur dans l'office, en bloquant la porte avec votre faux. Allez aux étables à chats (là où vous avez trouvé le détecteur), prenez l'ouvre-boîtes, retournez à la cuisine et utilisez-le pour ouvrir le tonneau. Glissez-vous dedans. Une fois dans la cave à vin, amenez l'élévateur dans l'ascenseur et appuyez sur le bouton pour monter. Quand vous apercevez le niveau secret, faites avancer le chariot élévateur et coincez ses dents sous le plafond de l'étage. Levez les dents du chariot pour vous ménager un passage suffisant pour vous glisser dans la pièce secrète. Dans le couloir sombre, ramassez la valise de Charlie et ouvrez-la : elle est pleine de billets pour le 9 Express. Quittez le High Roller : Charlie vous saute dessus, prend la valise et vous donne la fausse carte du syndicat.

Troisième année : les mines de corail

Vous êtes à bord du *Lola*. Descendez les marches, traversez la pièce, Glottis vous balance dans la salle des machines. Pour faire partir le bateau toujours amarré, appuyez sur le bouton invisible qui se trouve au milieu de la pièce et tournez à droite. Abaissez les leviers et jetez l'ancre, reprenez les leviers, tournez à gauche, baissez-les, rappuyez sur le bouton qui commande l'ancre, reprenez les leviers, tournez à droite, abaissez-les encore, remontez l'ancre. Utilisez votre faux sur les ancres puis frappez l'ancre côté océan : le navire se fend en deux. Reprenez les leviers une dernière fois et poussez-les en arrière pour inverser les machines. Le bateau coule. Vous vous retrouvez au fond de l'eau avec Glottis. Pour pouvoir évoluer dans l'obscurité, vous devez parler à Chepito, le résident des lieux, et prendre la lampe qu'il porte. Tournez-vous vers Glottis qui prendra le bonhomme et sa lampe et avancez vers *la Perle*. Pour distraire l'attention de la pieuvre et vous emparer de *la Perle*, longez le cratère sur le côté jusqu'à ce que Chepito se fasse prendre par les crampons. Vous vous retrouvez devant un bâtiment sous-marin. Entrez, sortez de l'ascenseur, allez tout droit et tournez à droite, passez une grande porte de coffre-fort et allez dans la chambre du cendrier. De là, passez dans la chambre de Domino. Pour obtenir la confiance de Meche, il vous faut un pistolet. Déplacez le cendrier pour que Meche fasse tomber les cendres sur ses collants. Elle les jette à la poubelle. Ramassez-les et apportez-les à Chepito qui vous les échangera contre un flingue que vous donnerez à Meche. Parlez ensuite aux petits

CHEAT CODES... T'EN VEUX (ENCORE ?)

X-COM INTERCEPTOR :

BATTLECHEAT : permet de tricher en vol.
CANTTOUCHTHIS : invincibilité.
FILLERUP : autonomie illimitée.
KNOWITALL : recherche complète.
QUICKBASE : les bases en construction sont terminées.
PAYDAY : plus d'argent.

NEED FOR SPEED III :

RUSHOUR : des embouteillages apparaissent sur la piste.
EMPIRE : courez dans la Cité impériale.
ELNINOR : courez avec le El Niño spécial.
MERC : une Mercedes.
ALL CARS : toutes les voitures.
JAG : Jaguar XJR-15.

Pour utiliser les véhicules suivants, tapez le code et cliquez sur « Race » (Course) :

Go01 : Miata
Go02 : Toyota
Go03 : Camion
Go04 : BMW série 5
Go05 : Plymouth Cuda 71
Go06 : Pickup Ford
Go07 : Jeep Cherokee
Go08 : Van
Go09 : Mustang
Go10 : Pickup Chevy 66
Go11 : Range Rover
Go12 : Bus scolaire
Go13 : Taxi
Go14 : Van Chevrolet
Go15 : Volvo
Go16 : Sedan
Go17 : Voiture de police 1
Go18 : Voiture de police 2
Go19 : Voiture de police 3
Go20 : Voiture de police 4

CHEAT CODES... T'EN VEUX (TOUJOURS ?)

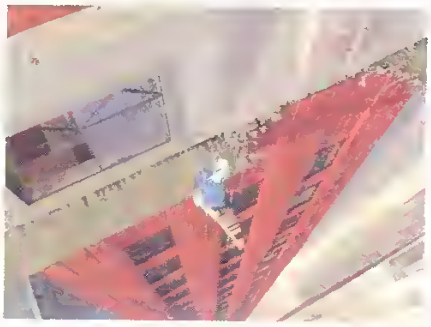
DESCENT : FREESPACE

Tapez www.volition.com puis «~».
«C» : envoyez un message à vos ennemis.
«Shift + C» : contre-mesures disponibles pour tous les vaisseaux.
«K» : cible détruite.
«Shift + K» : les systèmes de défense de la cible sont détruits.
«Alt + K» : 10 % de dégâts auto-infligés.
«I» : invulnérabilité.
«Shift + I» : cible invulnérable.
«D» : change les lois de la physique.
«Shift + W» : armes illimitées pour tous les vaisseaux.
«W» : armes illimitées pour votre vaisseau.
«G» : objectifs principaux atteints.
«Shift + G» : objectifs secondaires atteints.
«Alt + G» : objectifs bonus atteints.

Les codes bloquent l'évolution de la mission.

Commandos

Ah, ah ! Nous vous avons bien eu avec les faux codes de Commandos du mois d'octobre. Comme les blagues les plus courtes sont les meilleures, voici les vrais codes :
Niveau 1 : -
Niveau 2 : YJJXB
Niveau 3 : 4FQBF
Niveau 4 : 5DNCQ
Niveau 5 : 6S5TL
Niveau 6 : AT1WN
Niveau 7 : D9VJ8
Niveau 8 : WQ9XB
Niveau 9 : Q2AXT
Niveau 10 : TUGPD
Niveau 11 : 9WDDW
Niveau 12 : UVHDC
Niveau 13 : FBK48
Niveau 14 : WA8DW
Niveau 15 : KEWD3
Niveau 16 : R7IP3
Niveau 17 : FXIMV
Niveau 18 : ZZMJV
Niveau 19 : 8HCWN
Niveau 20 : C7KWW





anges, dites-leur que vous souhaitez les aider. Ils vous proposent de venir dans la cage avec eux. Répondez que vous n'avez pas les bons outils : l'un d'eux vous donne un petit marteau. Donnez-le à Chepito qui vous donnera son burin en échange. Utilisez le burin sur la porte du coffre puis tournez le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que celui du haut soit aligné avec le verrou de la porte, puis dans le sens inverse pour aligner le second bouton, dans l'autre sens pour le troisième et en arrière encore pour le dernier. Coincez les boutons avec votre faux et ouvrez la porte. Une fois dans le coffre, fermez la porte extérieure : vous verrez un terminal doré derrière. Touchez-le avec la faux pour fermer le circuit électrique : une porte secrète s'ouvre, Meche est là. Frappez les *sprinklers* avec votre faux pour les décoincer et ouvrez la valve, puis récupérez la hache et laissez-la tomber dans le carré sombre à côté du tuyau qui alimente la valve. Échappez-vous par l'ouverture qui apparaît. Vous vous retrouvez coincé sur une île déserte. Montez sur la grande grue, amenez-la de l'autre côté de l'île, descendez, prenez le tapis roulant, dépassez l'ancre. Vous voyez le *Lamancha*, sur lequel travaille Glottis, qui pend au bord du monde. Il vous faut le ramener sur la plage. Remontez sur la grue et conduisez-la sur la plage. Laissez-la tomber sur la plage et utilisez le burin pour la détacher de sa chaîne. Ramenez la grue de l'autre côté, laissez pendre la chaîne, descendez, prenez le tapis roulant et assurez-vous qu'il s'éloigne de la surface de l'eau : la chaîne s'avance vers l'ancre. Retournez vers le levier de contrôle et faites avancer le tapis roulant vers la surface de l'eau. Une fois que la chaîne s'est éloignée de l'ancre, rabaissez le levier pour inverser le mouvement. Retournez sur la grue et remontez la chaîne. Le bateau arrive sur la plage. Pour franchir le récif de corail, retournez sur la grue et laissez tomber la chaîne sur les compresseurs. Ils se détachent et Glottis les fixe à l'avant du bateau. Domino vous poursuit à bord de sa pieuvre. Pour le vaincre, frappez l'œil de la pieuvre avec votre faux : elle s'enfuit. Domino s'énerve et est écrasé par votre navire.

Quatrième année : Nuevo Alamoëlle

Arrivé au temple maya, Glottis s'effondre et tombe. Une fois que vous l'avez rejoint, il vous dit qu'il est en manque de vitesse et qu'il a besoin d'un véhicule rapide. Un des petits démons qui se trouve autour est en train de travailler à une gondole : Glottis vous dit qu'il pourrait y fixer un moteur si vous trouvez le carburant adéquat. Allez au fond du temple, vous y retrouverez votre client du début, Bruno, qui s'énerve et se tire. Récupérez le fluide d'embaumement dans la tasse de café : vous pouvez l'utiliser comme carburant en le mélangeant au magnésium des extincteurs des démons. Vous devez ensuite prouver aux démons l'efficacité de votre carburant. Posez la tasse de café pleine de fluide d'embaumement sur le porte-ustensiles de la cuisine des démons. Prenez un torchon propre dans le tiroir de l'élément, trempez-le dans le tonneau d'huile qui se trouve à l'extérieur de la cuisine, puis placez-le dans le grille-pain. Il prend feu et les démons mécanos arrivent avec leurs extincteurs : quand la mousse atteint la tasse à café, elle décolle et traverse la pièce à vitesse grand V. Les démons sont convaincus.
Grâce à leurs bricolages, la gondole supersonique atteint les quais de Rubacava, juste là où vous aviez laissé le bolide qui manque tant à Glottis. Le problème, c'est que votre Bolidos a été piégé par un système compliqué de dominos qui mènent au déclencheur d'une bombe. Retournez voir le tatoueur-graveur et prenez le nitrogène liquide dans le secrétaire. Retournez sur les quais où vous retrouvez Velasco. Dites-lui que vous avez retrouvé le *Lamancha*, il court le chercher à son tour. Prenez alors la bouteille contenant une maquette de bateau sur laquelle Velasco travaillait. Rendez-vous au Blue Casket et trouvez le tonneau de mélange spécial cercueil, remplissez-en la bouteille. Vous rencontrez Olivia qui vous explique qu'elle retourne à El Alamoelle et vous propose de l'accompagner. Retournez voir Glottis et donnez-lui à boire votre mixture : il aime tellement ça qu'il va au Blue Casket et s'enfile tout le tonneau. Parlez-lui ensuite de choses un peu dégoûtantes : il va vomir sur le sol du garage. En versant le nitrogène sur le sol, tout gèle et vous pouvez sortir la voiture du garage sans provoquer d'explosion.
Vous partez pour El Alamoëlle à bord du Bolidos avec Olivia, Meche et Glottis, mais, arrivés à la forêt pétrifiée, vous tombez dans une embuscade des révolutionnaires. Ils vous amènent devant Salvador. Il vous apprend que le laboratoire de Hector a été envahi par un fleuriste : pour gagner la confiance des révolutionnaires, vous devez

Venez découvrir le Temple du Jeu

GAMES shop

LES PRIX CHEZ GAMES SHOP ?!
Ca me laisse rêveur !...

95 SURVILLIERS
Gam'On
C.C. de Colombier - 95470 Survilliers
Tél. : 01 34 66 22 15

95 SOISY S/S MONTMORENCY
Speed Games
C.C. AUCHAN
61 Av. de Paris - 95230 Soisy s/s Montmorency
Tél. : 01 34 12 48 66

94 SAINT MAUR
Games Shop
5 rue du pont de Créteil - 94100 Saint Maur
Tél. : 01 48 86 23 58

94 VILLEJUIF
Games Shop
1 rue Georges Lafaye - 94800 Villejuif
Tél. : 01 46 78 43 76

91 ARPAJON
Net Games
8 rue Garibaldi - 91290 Arpajon
Tél. : 01 69 17 11 43

91 ETAMPES
Ludiciel
11 Av. de la Libération - 91150 Etampes
Tél. : 01 60 80 17 07

91 JUVISY SUR ORGE
Games Shop
19 Grande Rue - 91260 Juvisy sur Orge
Tél. : 01 69 45 55 93

91 LONGJUMEAU
Games Shop
169 rue du Pdt Wilson - 91160 Longjumeau
Tél. : 01 69 79 71 31

78 RAMBOUILLET
Game FX
206 rue Charles - 78120 Rambouillet
Tél. : 01 30 88 69 76

77 FONTAINEBLEAU
Game Time
4 rue de la cloche - 77300 Fontainebleau
Tél. : 01 64 71 01 10

75 PARIS
Game Fan
34 rue de Meaux - 75019 Paris
Tél. : 01 42 55 [illegible]

75 PARIS
Vidéo fan !
42 Av. du Général A. Patton - 75012 Paris
Tél. : 01 43 42 [illegible]

75 PARIS
World Games
208 rue de Charenton - 75012 Paris
Tél. : 01 46 28 29 18

59 CAMBRAI
Games Shop
19 rue de Nice - 59400 Cambrai
Tél. : 03 27 78[illegible]

45 MONTARGIS
Games Shop
30 rue Jean Jaurès - 45200 Montargis
Tél. : 02 38 98 12 33

31 SAINT GAUDENS
H'GAMES +
3 Bd Général Leclerc - 31800 Saint Gaudens
Tél. : 05 61 89 99 63

Rejoignez notre réseau de revendeurs
0 803 32 66 22



395 F


ZELDA 64

Memory card officielle PSX 79 F pour l'achat d'1 jeu

Achetons tous les jeux CASH

Nos magasins sont ouverts tous les jours en Décembre !

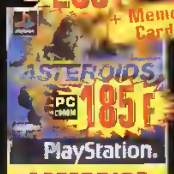
PC

Age of Empires Rise of Rome	195
Anno 1602	295
Carmageddon 2	205
Fall Out 2	295
Get Medieval	195
Global Domination	315
Glover	285
Half Life	205
l'Age de Guerre	295
Mankini'	285
Megaman X4	195
Moto Racer 2 Mix	295
N.O.L.	305
Populous 3	315
Saga	315
Settlers 3	295
Shoga Mobile Armor	305
Speed Busters	295

365 F


345 F


295 F


285 F + Memory Card


185 F

PLAYSTATION

Breath of Fire III	295
C3 Racing	325
Catrul Honda Super Bike	335
Cool Boarders 3	315
Crash Bandicoot 3	315
Earth Worm Jim 3D	315
Eliminator	305
KO Kings	295
Libero Grande	315
Megaman Legends	285
Megaman X4	285
NBA Live 99	325
Pocket Fighter	295
Rival Schools	325
Wild Arms	295
XMEN vs Street Fighter	325

Console PSX Value Pack 970 F

Console PSX Dual Shock 770 F

Kit Console PSX 99 F

359 F


345 F
TOMB RAIDER III

345 F


TENCHU

315 F


385 F
315 F
FIFA 99

295 F

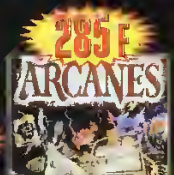

BALDUR'S GATE

315 F 265 F


ODDWORLD 2

395 F


295 F
ROGUE SQUADRON

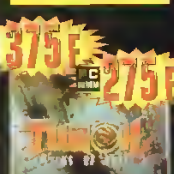
285 F


ARCANES

NINTENDO 64

Body Harvest	375
Buck Bumble	375
Earth Worm Jim 3D	425
Extreme G2	335
GEX 2 64	425
S.C.A.R.C.	305
Glover	305
Nascar 99	395
NHL 99	395
Stars Shot (Space Circus)	315
V Rally 99	375

Console N64 770 F + MARIO 64

375 F 275 F


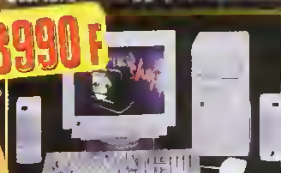
TUROK 2


325 F
SIN

Boosters 16 F
Starters 60 F
MAGIC



3990 F

3990 F

PC MULTIMEDIA K6 300 3D

CHEAT CODES... T'EN VEUX (PLUS ?)

Le Cinquième Élément

Tapez ces codes au menu principal puis sélectionnez New Game (ou «nouveau jeu» pour les anglophobes) :
RALPH : sélection du niveau.
DAVID : munitions illimitées.
THIERRY : pas d'ennemis.
JEROME : bouclier.
OLIVIER : toutes les armes.
FANETTE : tous les objets.
BENOIT : tous les films.
JOEL : tous les cheats activés.

D.O.T.

Codes à taper au menu principal (un son retentit si l'orthographe est correcte) :
LACRIMOSA : après le début d'un nouveau jeu et le choix d'un personnage, de nouveaux menus permettant de choisir son niveau et son secteur apparaissent.
SOPHIA : ajoute Sophia aux personnages.
KARMA : ajoute Karma aux personnages.
Codes à taper lorsque le jeu est en pause (touche «Echap») :
XUL : plein d'énergie.
BOZ : plein de mana.
JBB : capacité maximale sur les armes.
MATH : augmente le pouvoir des armes.
GRABO : augmente l'armure, les armes et l'esprit.
MUMU : augmente l'expérience.
ALEX : 50 vies.
RIK : tous les sorts acquis.
VINCE : ajoute une étoile à chaque sort appris.
CACHOU : cumule tous les précédents codes.

N.E.D.Z.

Appuyez sur «T» et saisissez les codes suivants :
OH MY GOO : Gog Mode.
TOO HARD FOR ME : AI éteint.

chasser le fleuriste du labo. Utilisez la lettre de menace de Hector que vous devez toujours avoir sur vous : donnez-la au pigeon voyageur, puis montrez-lui la photo d'un agent que Salvador vient juste de jeter à la poubelle. Le pigeon s'envole à la recherche de cet agent, qui vient d'être tué par le fleuriste. Avant d'arriver à destination, le pigeon se fait bouffer par un corbeau qui garde la lettre dans son bec : le fleuriste la voit et panique. Il s'enfuit dans les égouts par un passage secret, laissant derrière lui une traînée de choux de Bruxelles, qui deviennent hélas transparents en séchant. Ramassez le bras de l'agent tué par Salvador, descendez dans les égouts, montez une échelle, traversez le corridor, montez une deuxième échelle, vous vous retrouvez dans les coulisses d'un show de Johnny Thunders. Grimpez sur un échafaudage pour trouver un broyeur dans lequel vous placez le bras coupé. Retournez dans les égouts là où commence la traînée de choux (en chemin, prenez à Glottis la télécommande du Bolidos). Versez de la sciure de bras sur la piste, qui se transforme en une piste de larmes que vous pouvez suivre avec Glottis dans la voiture. Vous arrivez devant la boutique du fleuriste mais un alligator géant vous barre la route. Utilisez la télécommande pour faire avancer la voiture sur l'alligator, qui la repousse. Sautez sur un balcon et atteignez une échelle que vous descendez. Dès que l'alligator vous voit, utilisez la télécommande pour lui bloquer la route avec la voiture. Vous essayez d'entrer dans la boutique mais Bowsley, le fleuriste, croit que Hector vous a envoyé le tuer. Pour le calmer, entrez dans sa boutique et retirez le ruban adhésif qui bloque le carillon au-dessus de la porte. Rentrez à nouveau, Bowsley, en entendant la clochette, vous prend pour un client. Demandez-lui une boîte de choux et un flingue, il vous les donne.

Vous devez maintenant aller retrouver Meche au casino de Hector, mais vous devez pour cela vous déguiser pour que ce dernier ne vous reconnaisse pas. Descendez dans les égouts sous la salle où joue Johnny Thunders, en remontant l'échelle vous vous retrouvez «backstage» où deux membres du groupe discutent. Vous leur demandez si vous pouvez rejoindre leur formation, mais ils vous disent que vous avez loupé l'audition. Prenez le pot de café qui se trouve à côté et escaladez l'échafaudage, versez le café sur l'un des deux musiciens, ruinant ainsi sa prometteuse carrière. Rendez-vous au maquillage pour être embauché à sa place. Une fois maquillé, vous pouvez pénétrer dans le casino sans crainte d'être reconnu. Meche est avec Chowchilla Charlie près des machines à sous. Meche vous apprend que Hector donne une fête en haut dans sa tour et que vous aurez besoin des fringues adéquates pour vous y incruster. Vous retrouvez aussi un des agents de Salvador qui s'est déguisé en acrobate pour rentrer et vole l'argent des machines à sous. Prenez la toge que tient Meche et jetez-la sur Charlie, amenez ensuite l'agent voleur et faites-lui faire son petit truc sur la machine où jouait Charlie. Celui-ci croit qu'il a touché le *jackpot* et accepte d'accompagner Meche à une fête romaine : il enfile la toge et laisse son costume dans la salle de bains. Mettez-le et prenez l'ascenseur avec Meche pour rejoindre la fête. Le démon qui sert de liftier vous pose une question pour



vous laisser monter : le chiffre qu'il vous demande est celui qui est inscrit en dernier sur la table de keno, donnez-le-lui. À la fête, parlez à Celso et à sa femme pour qu'ils achètent à Hector un billet sur le 9 Express. Lorsqu'il leur demande ce qui les a fait changer d'avis, ils vous désignent du doigt. Hector, impressionné, vous propose de travailler pour lui. Il vous emmène dans votre ancien bureau : mettez votre vieille toge qui est toujours dans son placard et braquez Hector. Un corbeau vous distrait et Hector s'enfuit. Jetez de la poudre d'os et des choux dans la crevasse sur la gargouille de l'immeuble. La gargouille s'ouvre en deux et tout s'effondre : glissez le long de la jambe de la *pin-up* de néon pour rejoindre l'immeuble d'en face et vous emparer des billets de train que Hector y a laissé tomber.

Vous tentez de vous enfuir à bord du 9 Express avec Glottis et Meche mais vous êtes interceptés par les hommes de Hector et cette traîtresse de Olivia, devenue la maîtresse de Hector. Elle vous emmène au Q.G. de Hector mais est tuée par le courageux Salvador, qui met fin à ses jours en même temps. Hector vous blesse avec son pistolet à choux-fleur. Versez du nitrogène liquide sur votre blessure pour la cautériser. Pour récupérer votre flingue dans le coffre de la voiture, ouvrez la valise de billets, celui de Salvador s'envole. Suivez-le jusqu'à ce qu'il s'arrête. Utilisez ensuite votre faux sur l'endroit du sol au-dessus duquel il flotte. Vous y trouvez le corps de Salvador, récupérez la clé de la voiture. Une fois le flingue en votre possession, tirez sur le réservoir d'eau à l'extérieur du repaire de Hector. L'eau et le chou-fleur se répandent dans la serre où se cache Hector, le tuant. Vous pouvez enfin quitter la ville avec Meche à bord du Numéro Neuf. ■

Rémy Goavec



DU JAMAIS VU !

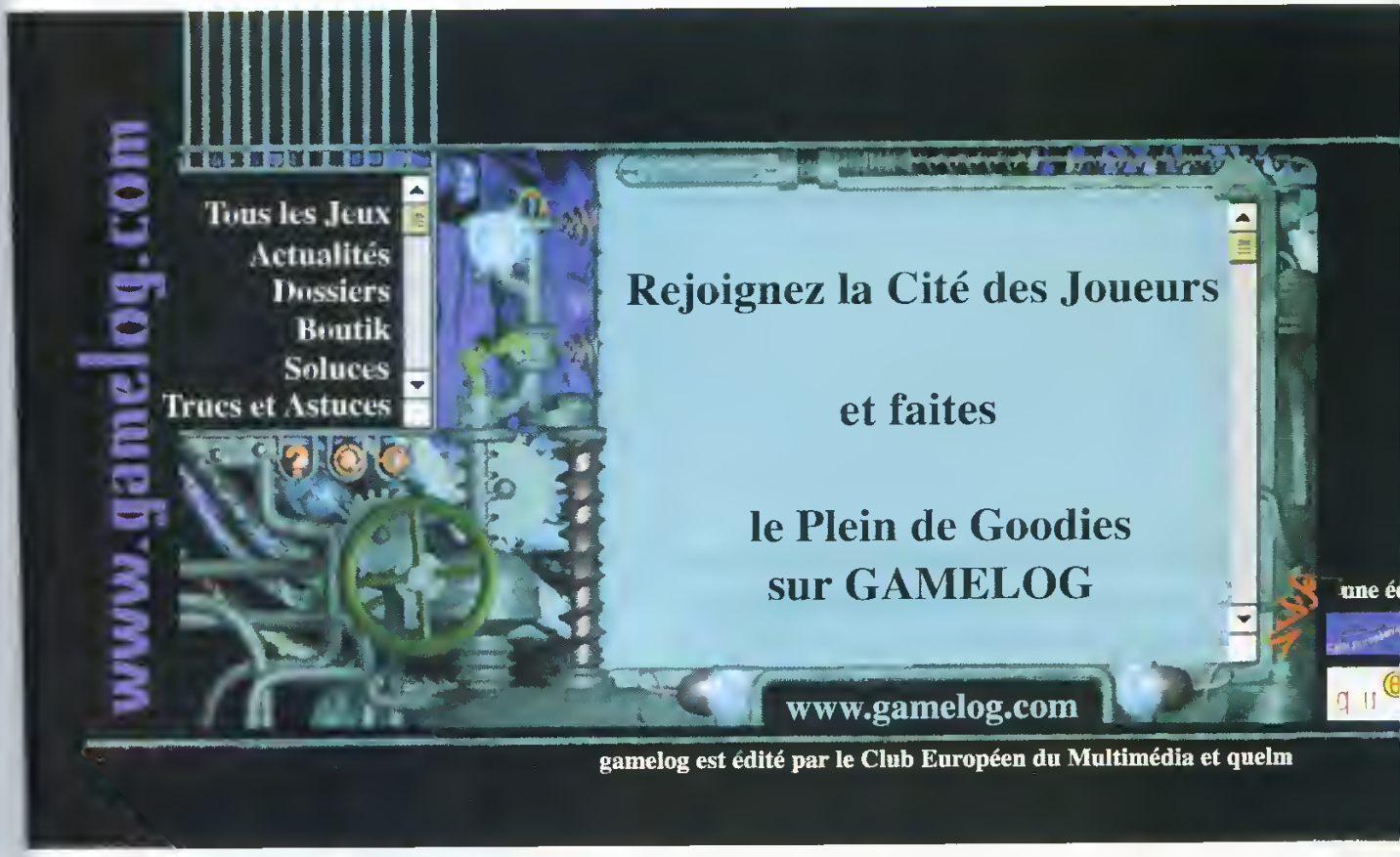
BARRAGE, LE HIT D'ACTIVISION, SORT À PLEIN TARIF LE 2 NOVEMBRE DANS LE MONDE ENTIER.
DÈS LE 5 NOVEMBRE,
LE JEU COMPLET ET LE HORS-SÉRIE GEN4 SPÉCIAL ACTIVISION SONT EN VENTE POUR SEULEMENT 79 FF*





> DE L'ACTION EXPLOSIVE
> DES MONDES 3D ULTRA-RÉALISTES
> LA NOUVELLE RÉFÉRENCE 3D
> MODE MULTIJOUEUR LAN, MODEM et INTERNET

* Exclusivement sur le territoire français



Toute l'actualité du X dans un seul magazine

L'événement !

C'est CD Charme N°21

Le 14 novembre 98,
chez tous les marchands de journaux

1 magazine + 2 CD-Rom
1300Mo de lave en fusion



CADEAU ! 2 CD-ROM, magazines du X sur CD.
Des centaines d'images PC & Mac, des démos de CD-Rom, des extraits de vidéo (en plein écran sans carte sur PC !), des sites Internet et plein de surprises...

Coupon à renvoyer à : Diskimage, CD Charmes, 5-7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cédex en joignant 39 francs par exemplaire + 10 francs de frais de port

G4117

NOM :.....
Prénom : .....
Adresse : .....
..... Code Postal :
.....
Ville : ..... (CD CHARME n°21) Quantité : [.] x 39FF
Je certifie être majeur :
Signature obligatoire

* Editeur Pressimage - 9,21F TTC la minute

VOUS NE REGARDEREZ PLUS JAMAIS VOTRE VOISINE DE PALIER COMME AVANT...

3617 PC GUIDE

Les Petites Francaises ! Dans 48 heures, chez vous, Elles vous mettent le FEU !



GRATUIT* ET VRAIMENT SIMPLE !

N'envoyez pas d'argent ! Il suffit de laisser vos coordonnées sur le service minitel 3617 PC GUIDE pour recevoir chez vous, rapidement et discrètement, sans aucun engagement de votre part, les Cd-rom (Mac et Pc) ou les cassettes vidéos de votre choix. Connectez-vous sur votre minitel, depuis votre domicile ou votre bureau et laissez-nous vos coordonnées. C'est tout ! Nous nous occupons du reste. Vous recevrez discrètement et rapidement vos produits.

Service ouvert 24/24 h et 7/7 jours.
***Uniquement le coût de la communication soit 5,57 F par mn.**

UNIQUE !

Découvrez pour la 1ère fois en France la

VIDEO LIVE



- 24H/24 et 7J/7, ce service est accessible de tout ordinateur PC équipé d'un modem.
- Des tête-à-têtes en direct et en toute discrétion pour 9,77 F/mn maxi. !
- Le mode de règlement est sûr et discret ; Vous serez prélevé directement sur votre facture de téléphone.
- Vous choisissez votre interlocutrice selon vos goûts, vos fantasmes.
- La Vidéo Live est un service en langue française.

Grâce au kit de connexion disponible sur le CD Rom de ce magazine, vous pouvez accéder directement au service en tapant simplement :

www.striptease.com

Service réservé aux adultes

STAR CD PRÉSENTE

NOS PRODUITS SONT AUSSI DISPONIBLES DANS LES BOUTIQUES CYBERVISION :

37 RUE DE LAPPE 75011 PARIS
M° BASTILLE

11 RUE DU 4 SEPTEMBRE 75002 PARIS
M° OPERA, BOURSE OU 4 SEPTEMBRE

COMMANDEZ PAR TELEPHONE AU 01 43 14 04 49

ADRESSE INTERNET :
www.cybervision-info.com

Désirs & Perversions



DESIRS & PERVERSIONS VOLUME 1
HARD VOL. 1



DESIRS & PERVERSIONS VOLUME 2
HARD VOL. 2



DESIRS & PERVERSIONS VOLUME 4
SM



DESIRS & PERVERSIONS VOLUME 5
ASIATIQUES



DESIRS & PERVERSIONS VOLUME 7
INTERDITS



DESIRS & PERVERSIONS VOLUME 8
AMATEURS



DESIRS & PERVERSIONS VOLUME 9
MANGAS



DESIRS & PERVERSIONS VOLUME 10
6000 PHOTOS



DESIRS & PERVERSIONS VOLUME 11
ANAL



DESIRS & PERVERSIONS VOLUME 12
TOP & SEXY



DESIRS & PERVERSIONS VOLUME 13
OUTRAGES 1



DESIRS & PERVERSIONS VOLUME 14
OUTRAGES 2



DESIRS & PERVERSIONS EXPERTS N° 1 : 2000 IMAGES
SPECIALES BOURGEOISES



DESIRS & PERVERSIONS EXPERTS N° 2 : 2000 IMAGES
SPECIALES ETUDIANTES

Promotions Désirs & Perversions

2 CD au choix : 169 Frs (l'un) ➨ 339 Frs au lieu de 399 Frs
3 CD au choix : 149 Frs (l'un) ➨ 449 Frs au lieu de 599 Frs

PROMOS... PROMOS... PROMOS... PROMOS... PROMOS... PRO



CHRYPTOMANCE



PUNPET LOLITA



DIVA X ARIANA



VIRTUAL SEX SIM 1.0



ANAL FANTASCENES



VIRTUAL 3-D MODEL



BRIGITTE LIVE



LES INFIRMIÈRES DE LAETITIA

LES INFIRMIÈRES DE LAETITIA



BETTY PAGE

"Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant."

BON DE COMMANDE À RETOURNER À : SQV, 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS - CHEQUES ET MANDATS A L'ORDRE DE SQV

om . . . . . Prénom . . . . . J'AI PLUS DE 18 ANS
Adresse . . . . . SIGNATURE :
. . . . . .
ode Postal . . . . . Ville . . . . . .
eglement par : Chèque ○ Mandat ○ CB ○
' ___/___/___/___ Date d'exp. __/__ Signature :

PRODUIT(S)	PRIX
❑ FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
❑ ENVOI COLISSIMO SUIVI (en 48h chez vous)	60 Frs
TOTAL	

Génération 4

LE PLUS GRAND MAGASIN DE CD ROM X A PARIS

CYBER VISION

37 rue de Lappe 75011 PARIS
M° Bastille sortie rue de La Roquette
Ouvert de 9H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 43 14 04 49

11 rue du Quatre Septembre 75002 PAR
M° Quatre Septembre ou Opera
Ouvert de 10H à 19H sans interruptio
Téléphone : 01 42 92 05 30

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS PAR FAX AU 01 49 29 02 19 e-mail : Gscorporat@aol.co

LES NOUVEAUTÉS CD-ROM X



MAX HARD SERIES SEXE VOLUME 1



MAX HARD SERIES SEXE VOLUME 2



MAX HARD SERIES ALLEMANDS



MAX HARD SERIES SPERME



MAX HARD SERIES SODO



MAX HARD SERIES PIPES



MAX HARD SERIES PACK



MAX HARD SERIES GAY VOLUME 1



MAX HARD SERIES GAY VOLUME 2

MAX HARD SERIES : La nouvelle collection vidéo XXX top-qualité.
2 H 30 de vidéos sur 2 CD pour chaque titre avec ,
à chaque fois, 50 scènes sur un thème précis. (MAX HARD PACK : 4 CD, 5H de vid



VENTE PAR CORRESPONDANCE

01 43 14 04 49

3615 CYBERVISIO

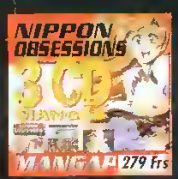
http://www.cybervision-info.co

LES MEILLEURS CD-ROM X DU MOMENT



XXX REALISATEUR

Le plus révolutionnaire des John B Root. 3 CD interactifs qui vous êtes, pour la 1ère fois, un réalisateur de film X. Equipe, casting, tournage, montage....et 10 magnifiques actrices hongroises, 4 heures de jeu, 3 heures de vidéo hard sont une partie des plaisirs qui vous attendent. La méga-production CD-Rom de cette année. Le CD à avoir.



NIPPON OBSESSIONS MANGAPACK
Un super pack de 3 CD Nippon Obsessions avec des photos et des vidéos mangas MON CENSUREES !



MAXIMUM PERVERSUM N° 60 "DIS AN DIE"
Succombez aux plaisirs interdits à travers cette vidéo hyper-hard sur les pratiques SM made in Germany.



TEENY EXZESSE N° 53 "PEEP"
Retrouvez des filles magnifiques dans des orgies mouvementées. Des scènes vidéo très hard et très intenses.



DESIRS & PERVERSIONS : BOURGEOISES
2000 photos dédiées aux bourgeoises et à leurs fantasmes les plus fous. Un CD avec des images extrêmes et originales.



DESIRS & PERVERSIONS : ETUDIANTES
2000 photos super-chaudes où de jeunes coquines débauchées se livrent sans retenue à un regard complice et pervers.



VIRTUAL SEX WITH FARA
Une interface géniale et intuitive vous permet de TOUT ce que vous voulez la pulpeuse Farrah. Un CD-Rom interactif.



ULTRA SEXE VOL. 25 : SOFT 2
De superbes filles se dévoilent sur 4000 superbes photos de grande qualité où elles sont toutes plus belles les unes que les autres.



LULA
Un CD-Rom interactif X plein d'humour et d'originalité. Une véritable simulation économique dans l'empire du sexe, un jeu drôle et coquin !



LA CITE INTERDITE
Un véritable jeu d'aventure X avec des décors 3D et près d'une heure de vidéo hyper-hard. Evitez les pièges et retrouvez des indices !



NUDE RAIDER
Une parodie très chaude du célèbre jeu TOMB RAIDER. Vous participerez à un jeu très particulier où le sexe semble guider les règles.



ULTRA VIXEN 2
La suite tant-attendue du célèbre jeu X 3D aux couleurs mangas. Retrouvez votre héroïne préférée dans des situations ultra-scabreuses.



RENDEZ-VOUS AVEC JULIA
Dialoguez avec Julia Chanel grâce à un programme d'intelligence artificielle. Elle fera tout ce que vous lui direz ! Un CD-Rom révolutionnaire.



INTERACTIF PACK #1
5 CD, 5H de vidéo + 10H de jeu. Confiant Poupée Latex (2 CD), Infirmières de Latitte, Brigitte Live, Virtual Presence 2 et Space Strip 2.



PRIVATE GANG BANG
Voici les meilleures scènes de groupe de chez PRIVATE. Un CD-Rom de bon en matière de qualité et toujours la qualité des vidéos PRIVATE.



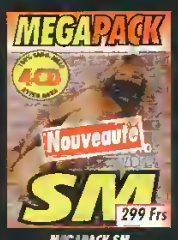
MEGAPACK BONDAGE
4 CD, 10000 photos et vidéos.



MEGAPACK DEBUTANTES
5 CD, 10000 photos et des vidéos.



MEGAPACK PHOTOS
20000 photos et 30 thèmes.



MEGAPACK SM
4 CD avec des photos et vidéos.



MEGAPACK SEX
4 CD, 3 h. de vidéo, 10000 photos.



MEGAPACK ASIE
4 CD, 10000 photos et vidéos.



"Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant."

BON DE COMMANDE À RETOURNER À : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code Postal ..... Ville .....
Règlement par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍
N° ____/____/____/____ Date d'exp __/__ Signature :

JE CERTIFIE AVOIR PLUS DE 18 ANS (SIGNATURE)

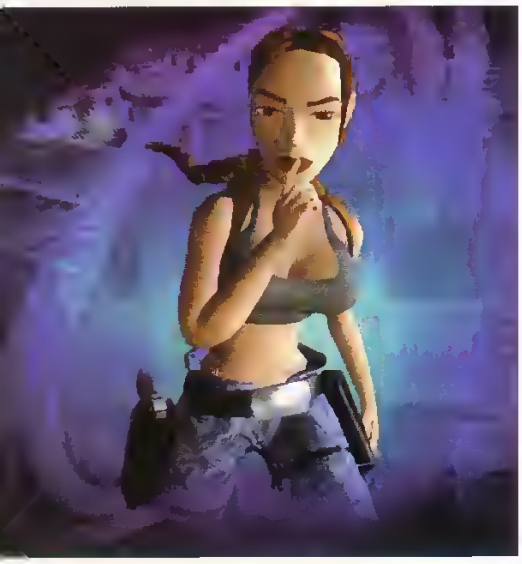
PRODUIT(S)	PRIX
❒ ZARA TEMPLE DE L'AMOUR ET/OU ❒ CD MOVIES N° 9	CADEAU !
❒ FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
❒ ENVOI COLISSIMO SUIVI (en 48h chez vous)	60 Frs
TOTAL	

❒ CATALOGUE CHARME GRATUIT 300 PRODUITS DISPONIBLES (COCHEZ LA CASE)

GENERATION 4

Dernier janvier du millénaire

Le siècle s'éteint. L'apocalypse est proche, les rats pullulent dans les caves, les océans débordent, les fleuves s'assèchent, la peste se répand dans le monde. Une seule solution pour garder le sourire dans ces temps troublés, lire Gen4, *si les libraires sont encore en vie…*



Tomb Raider III

Après avoir fait une carrière aussi brève que ridicule dans la pub, Lara Croft décide de survivre à l'apocalypse. Pour repeupler la terre, elle a besoin de l'homme parfait, Julio, notre secrétaire de rédaction, qui plus est dernier détenteur de l'arme suprême, le *Gen4*. Elle combat les forces du mal, de landes inhospitalières en paysages ravagés, pour ramener celui qui deviendra pour notre plus grand plaisir, Mr Julio Croft. ■



La résistance rebelle des libraires est tombée. Le peuple agonise. Satan se frotte les mains. Seul contre tous à bord de sa machine infernale, Fred décide de bombarder les derniers *Gen4* afin d'appeler le peuple à la révolte. Saurez-vous convaincre les humains d'oublier leurs différents ancestraux pour se réunir sous la bannière d'un nabot ? Ce sera dur. Mais vous pouvez le faire. On sait que vous le pouvez. Enfin, avec un peu de bol. ■

Génération 4

6-7, rue Huguet
92 100 Boulogne Cedex - France
Tél. : 01 46 ... - Fax : 01 46 ...
Minitel : 3615 GEN4

Rédaction
Directeur de la rédaction : Jean-Michel Lecoultre
Chef de rubrique test : Julio Croft
Chef de l'information : Julio Croft
Secrétaire générale de rédaction : Claire Augier
Secrétaire : Nicole Tran Ba Vang
Correctrice : Sophie Revelut
Chef de rubrique : Frédéric Marié
Infographie : Lu, Santiago, Longueuil
Ont participé à ce numéro : Kawal Hamon, Cendric Gascoigne, Lolo-san Tomano, Lilo Dilmen, Krishna Mahadeva, James Quasso, Nicolas Turbeaud et Julio Croft

Directeur artistique : Mehdi Chebby
Maquette : Cécile Jouanie et Hélène Jullien

Abonnements
12 numéros, France : 378 F ; ... NOM, Prénom (obligatoire) :
Service Abonnements :
78 route de la Longueraie - 91377 - Orsay Mission Cedex
Tél. : 01 64 ...

Diffusion - Vente
Julio Le Chevalier
Tél. : Hotline Vente : Cyril Lachkar (01 46 ...)
Assistante : Christine ...
Directeur des ventes : Jean-Pierre Le Chevalier
Fabrication et publicité : Isabelle Lefebvre, Le Chevalier
Anciens numéros : Christelle Maurice, Tél. : 01 ...
(du lundi au vendredi de 9h à 17h30)

Fabrication
Directeur de fabrication : Jean Croft
Chef de fabrication : Isabelle Lefebvre
Publicité : Le Chevalier
Chef de publicité : Frédéric Lemercier

Multimédia
Contact : Cécile Kleinklaus, Jean-Luc Lemoine

Centre d'essais matériel
Directeur des essais matériel : Mégus - Jonathan Morhaim
Testeur : Christophe Delpech

Comptabilité
Directrice financière et comptable : Eric Lechevallier
Comptable : Virginie Croft
Comptable (Abonnements) : Nathalie Vandenbossche
Comptable client : Stéphanie ...

Juridique
Droits : Isa Lecoultre

Ressources humaines
Virginie Huguet

Publicité
Directeur de Test Junior :
Jérôme Hamon - Tél. : 01 ...
Directeur de clientèle : Thierry ... - Tél. : 01 46 ...
Chef de clientèle : Cécile Hamon - Tél. : 01 ...

Représentants Internationaux
Angleterre - Irlande - Allemagne :
Hudson Cox - Jean Morris
Camp Hill Castle Street Ashover / Jersey - Jersey
Tél. : 0044 1394 ... - Fax : 0044 1704 ...

Direction Editoriale
Directeur de la publication et de la rédaction :
Christophe Delpech
Directeur délégué : Patrick Amiot
Assistante de Direction : Anne Sailor

Ce numéro a été réalisé par l'équipe de G.A. du capitaine
Fred Croft, Christophe Delpech, Valéry Jacobelli,
Julio Le Chevalier
Adresse : 6-7 rue Huguet - 92100 Boulogne Cedex - France

Commission paritaire :
N° ... - ISSN ... - Dépôt légal à parution

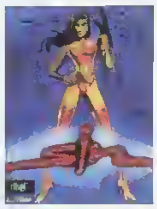
La rédaction de Génération 4 ne saurait être responsable des textes et photos qui lui sont adressés spontanément par leurs auteurs. Ceux-ci restent donc leur propriété exclusive et ne peuvent être reproduits sans accord écrit de la société Génération 4 SA. Les informations contenues dans ce numéro sont données à titre purement indicatif. Génération 4 ne saurait être tenu pour responsable des conséquences qui pourraient résulter de leur utilisation. Les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Les prix et caractéristiques techniques des matériels sont donnés à titre indicatif et sont susceptibles de changer sans préavis. Les articles rédactionnels publiés dans Génération 4 reflètent l'opinion de leurs auteurs et ne sauraient engager la responsabilité de la société Génération 4 SA. Les documents publicitaires sont publiés sous la responsabilité de la régie publicitaire. Génération 4 SA ne saurait être tenu pour responsable des conséquences qui pourraient résulter de leur publication. Toute reproduction, même partielle, de textes ou de documents publicitaires parus dans Génération 4 est interdite sans autorisation écrite de la société Génération 4 SA. Les informations nominatives demandées aux abonnés sont nécessaires à la gestion de leur abonnement. Elles font l'objet d'un traitement informatique destiné à l'usage exclusif de Génération 4 SA et de ses mandataires. Conformément à la loi "Informatique et Libertés" du 6 janvier 1978, les abonnés peuvent exercer leur droit d'accès, de modification et de suppression des données les concernant en écrivant à Génération 4 SA, Service Abonnements.

Directeur de la rédaction : Jean-Michel Lecoultre
Imprimé par Sadag à Bellegarde

La sélection Boulanger du mois

LES NOUVEAUTÉS

349 FRS
ACTIVISION
SIN
• Les fans d'action vont être comblés en découvrant ce jeu qui demande rapidité et nerfs solides.



349 FRS
EIDOS
CARMAGEDDON 2
• Une course délirante avec un humour corrosif et une réalisation exemplaire.



369 FRS
ELECTRONIC ARTS
FIFA 99
• Fifa, le retour ! L'equipe canadienne d'EA Sports nous gratifie comme toujours, du meilleur dans le genre...



LES INDISPENSABLES

369 FRS
BLUE BYTE
SETTLERS 3
• Ce sublime jeu de strategie vous propose de faire prospérer vos qualites sous votre oeil bienveillant.



349 FRS
SIERRA
MASQUE DE L'ETERNITE
• Dans la pure ligne des jeux d'aventures signes Sierra, saurez-vous aider votre héros à retrouver les quatre morceaux du masque ?...



349 FRS
TITUS
VIRTUAL CHESS 2
• Ce jeu a battu les meilleurs, il est champion du monde 1998, vous relevez le défi ?



"Boulanger sur Internet"



http://www.boulanger.fr

■ Fans de logiciels, la Carte Microshop est faite pour vous.

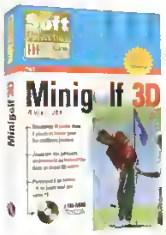


LES BONNES AFFAIRES

99 FRS
EIDOS
L'IMPERIALISME
• Retrouvez de grands classiques à petits prix, votre PC sera ravi de vous faire découvrir ces jeux mythiques



99 FRS
MICRO APPLICATION
MINI GOLF 3D
• Un jeu comme on les aime, simple, efficace, joli et à un prix qui permet à chacun de se l'offrir



99 FRS
TLC EDUSOFT
1000 JEUX WINDOWS
• Comme son nom l'indique... Une selection éclectique qui vous donnera des heures de loisirs.



LE PRODUIT DU MOIS

399 FRS
MICROSOFT
COMBAT FLIGHT SIMULATOR
• Il n'est plus besoin de presenter le flight simulateur, le plus ancien et la reference des simulateurs de vol. Et bien, imaginez le même avec l'option combat, des scenari adaptes et les dernières innovations graphiques
Voilà Combat Flight Simulator !



AMIENS • AUBAGNE • AULNAY-SOUS-BOIS • AVIGNON LE PONTET • BETHUNE • BORDEAUX LE LAC • BORDEAUX MERIGNAC • BOULOGNE ST MARTIN • CAEN • CALAIS CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE • ENGLOS • FONTENAY-SOUS-BOIS • GRENOBLE ECHIROLLES • GRENOBLE ST EGRÈVE • LA ROCHE SUR YON • LEERS LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN • LE MANS • LENS VENDIN-LE-VIEIL • LOGNES • LYON LIMONEST • LYON ST PRIEST • MANTES BUCHELAY • MASSY • MELUN CESSON MONTIGNY LES CORMEILLES • NANTES ATLANTIS • NANTES PARIOIS • NANTES REZE • NIMES • NOYELLES-GODAULT • PAU • PLAISIR • ROANNE • RONCO • ST BRIEUC ST EMILION LIBOURNE • TOULOUSE PORTET S/GARONNE • VALENCIENNES PETITE-FORÊT • VANNES PLOEREN • VILLENEUVE D'ASCO • VITROLLES

BOULANGER

Vous ne le regretterez jamais

SHOGO 昇岡

Mobile Armor Division

DES NUITS BLANCHES EN PERSPECTIVE ...



A pied ou à bord de votre robot de
vous deviendrez la machine de guerr
puissante que le monde ait jamais v



Marquez votre zone de chasse sur pl
missions scénarisées.
Arrêtez-vous et réfléchissez avant de



Seul ou en réseau, SHOGO vous fait
d'une technologie 3D exclusive à la
l'innovation, dans un univers
manga haut de gamme.

© 1998 Microïds © 1998 Monolith Productions Inc. All rights reserved

MONOLITH PRODUCTIONS
WWW.LITH.COM

LITHTECH ENGINE

PC CD ROM

MICROÏ
WWW.MICROID